nr. 5(11)/2000 - 92 pagini
CD - 33 000 lei

XtremPC

multimedia & hardware

FĂRĂ LIMITĂ DE VITEZĂ

GeFORCE 2 GTS



PREMIERĂ ÎN ROMÂNIA:

REPORTAJ E3

- Empire Earth
- Monkey Island 4
- Freedom
- Buffy: The Vampire Slayer
- Mafia
- Ground Control
- Warcraft III
- Return to Castle Wolfenstein
- C&C Renegade
- Dungeon Siege

RĂZBOIUL SILICOANELOR

Chipset-uri pentru plăci de bază

JURNAL

Diablo 2 - partea II

TRĂIEŞTE ALTERNATIV

Construieşte-ţi propria lume

GeFORCE 2 GTS


GAMER SAU LAMER?
Ca sa fii gamer și să ajungi aici
trebuie să exersezi:
Clasament final concurs
Quake III - CERF2000
Locul I: Don*Z3m3 of KOF
A jucat pe Leadtek GeForce SDR
Locul 2: Pitbull of KOF
A jucat pe Leadtek GeForce SDR
GAMER SAU LAMER?
Gamer sau lamer, tot trebuie să te joci.
Iar magia jocurilor este dată de magia plăcilor video.
Quake 3 III, Starcraft,
FIFA 2000, Half Life
Need 4 Speed: Porsche 2000, Unreal Tournament,
Diablo 2, Black & White, Messiah.
GAMER SAU LAMER?
In orice caz îți trebuie placa ce dă magie jocurilor
Leadtek GeForce DDR
32 Mb SGRAM / TV-Out
AGP4X / RAMDAC 350Mhz
Transform & Lighting
Sistem dublu racire
Leadtek GeForce SDR
32 Mb SDRAM / TV-Out
AGP4X / RAMDAC 350Mhz
Transform & Lighting
Mega software bundle
Leadtek TNT2 Ultra
32 Mb 5.5ns / TV-Out
AGP4X / RAMDAC 300Mhz
Accelerare video MPEG 2
Direct3D & OpenGL ICD
Leadtek TNT2 PRO
16 sau 32 Mb
AGP4X / RAMDAC 300Mhz
Tehnologie 0.18 microni
Accelerare video MPEG 2
Leadtek TNT2 M64
32 Mb
AGP4X / RAMDAC 300Mhz
Racire cu ventilator
Direct 3D & OpenGL ICD
Leadtek
We Make Dreams a Reality
DISTRIBUITOR:
ROMAS Comercial
Str Puskin 18, Bucuresti 1
Tel: (01) - 231.28.66 / 231.50.97
E-mail: sales@romas.kappa.ro
RESELLERI:
BUCURESTI: Best Computers - (01) 314.76.98
Omnitech Trading - (01) 242.13.18
CRAIOVA: Starsoft - 051.413.699
SUCEAVA: Ley Impex - 030.520.560
Warpnet - 030.225.589
SIBIU: Summit - 069.217.600
GALATI: Nexial Research - 036.319.120

CUPRINS

XPLORER
HARDWARE
SOFTWARE
MULTIMEDIA
JOCURI

XtremPC
Numarul 11

Design copertă:
XtremDesign

Adresă
Puskin 18, Bucureşti 1

E-mail
Redactia@xtrempc.ro

Web
http://www.xtrempc.ro

REDACTOR ŞEF
Camil Perian

XPLORER
Adrian Dorobaţ
Cristi Radu

HARDWARE
Marius Neacşa / Cristi Radu
Camil Perian

SOFTWARE
Remus Gradin

MULTIMEDIA
Remus Gradin
Adrian Dorobaţ

JOCURI
Dan Dimitrescu / Dragoş Inoan
Cristi Radu

TEHNOREDACTARE
Cristian Vasile

CONSULTANT FINANCIAR
Silviu Petrescu

MARKETING
231.28.66

PAGINĂ WEB
Softnet

XtremPC este publicată lunar de Romas Comercial SRL, Puskin 18. Drepturile asupra numelui şi siglei XtremPC aparţin Romas Comercial SRL. Reproducerea parţială sau totala a textelor sau imaginilor din revistă fara acordul scris al firmei producătoare este interzisa şi se pedepseşte conform legilor. Vă vom prinde oriunde v-aţi afla.

Tipar:

INFOPRESS S.A.
ODORHEIU SECUIESC

CUPRINS:

Topul celor mai bine vândute jocuri pe luna aprilie



Urmatorul clasament reflectă ierarhia celor mai vândute jocuri în luna aprilie. Topul este realizat de institutul de sondaj PC Data, după datele oferite de magazinele din Statele Unite. Iată jocurile:

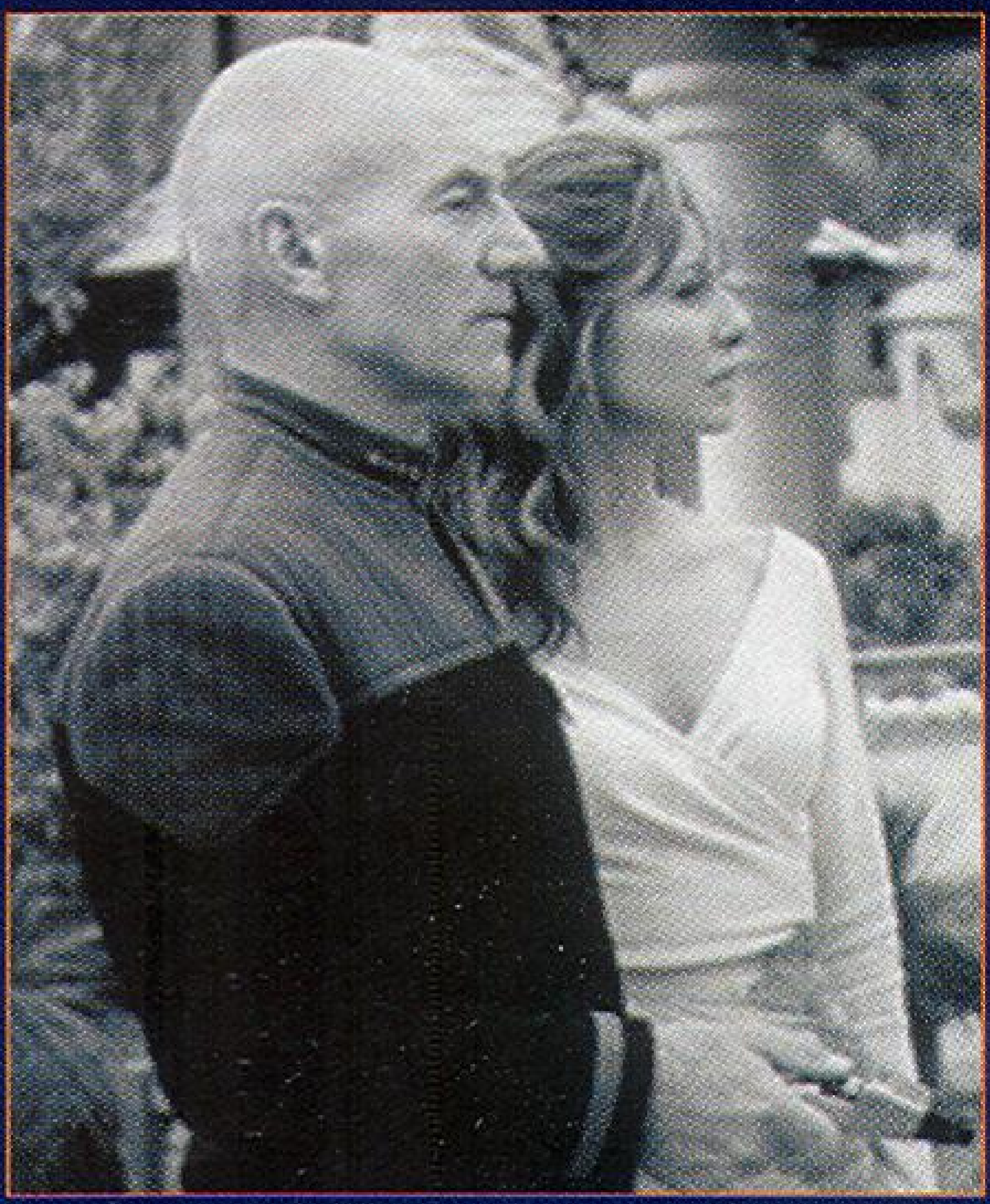
1. The Sims - Electronics Arts
2. Who Wants to Be a Millionaire - Disney Interactive
3. RollerCoaster Tycoon - Hasbro Interactive
4. Rogue Spear: Urban Operations - Red Storm Entertainment
5. Age of Empires II: The Age of Kings - Microsoft
6. Soldier of Fortune - Activision
7. RollerCoaster Tycoon: Corkscrew Follies - Hasbro Interactive
8. Grand Slam Bridge III - Electronic Arts
9. Starcraft - Blizzard
10. SimCity 3000 - Electronic Arts

Încă o dată se dovedește că nu întotdeauna ceea ce se joacă e tot una cu ce se vinde și invers.

ȘTIRI - INFORMAȚII - REPORTAJE - BETA TEST - FORUM - CONCURS

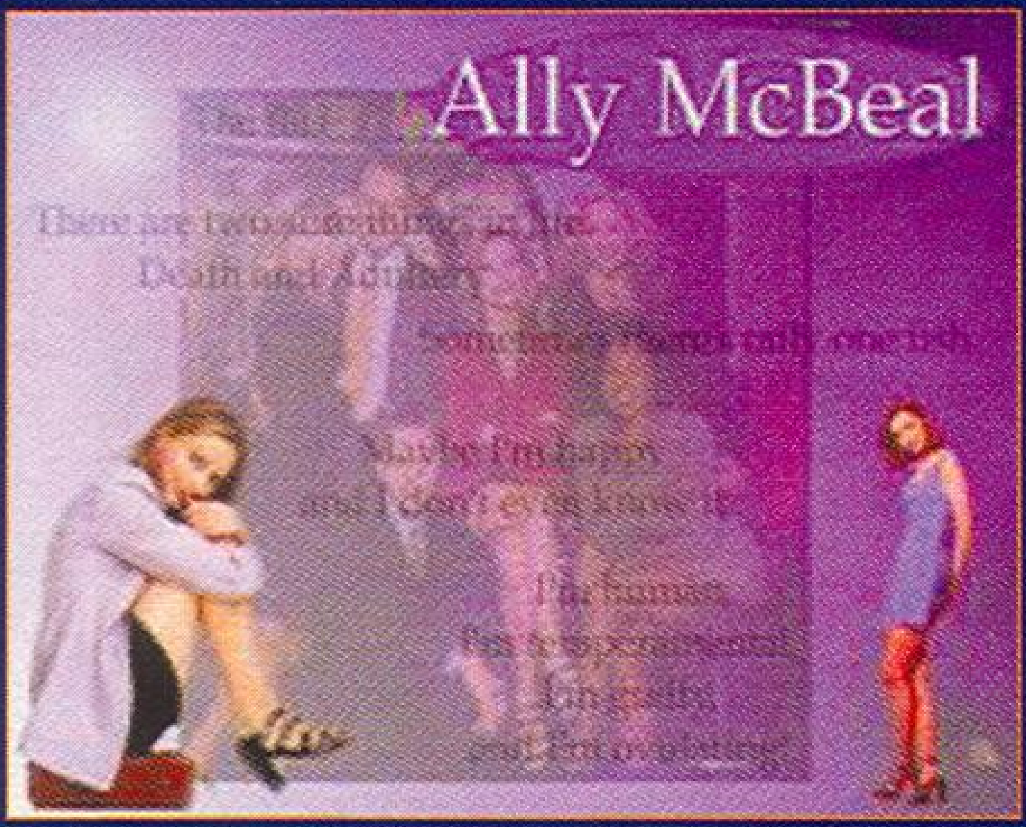
INTERNET

Slujbe pentru căpitanii pensionați din Flota Stelară



Pentru a-și face reclama, diverse companii și corporații din domeniul tehnologiei s-au folosit de imaginea și vocea unor cunoscuți actori din serialul Star Trek. Astfel, anunturile IBM îl pun în prim-plan pe Avery Brooks, capitanul Benjamin Sisko din Star Trek-Deep Space Nine. Compania de comert electronic Priceline își vinde produsele cu ajutorul lui William Shatner, capitanul Kirk din seria originala, iar Microsoft l-a angajat pe Patrik Stewart, capitanul Jean-Luc Picard din Star Trek - Next Generation, pentru a sprijini lansarea Windows 2000. În același spirit de ajutorare al actorilor ramași fara slujba o data cu terminarea seriei la care au participat, propunem urmatoarele: telepata Deana Troy sa faca reclama la telefonia mobila, locotenentul Data la lenjerie de corp masculina, iar klingonianul Worf la cuțitele de bucatarie Shogun.

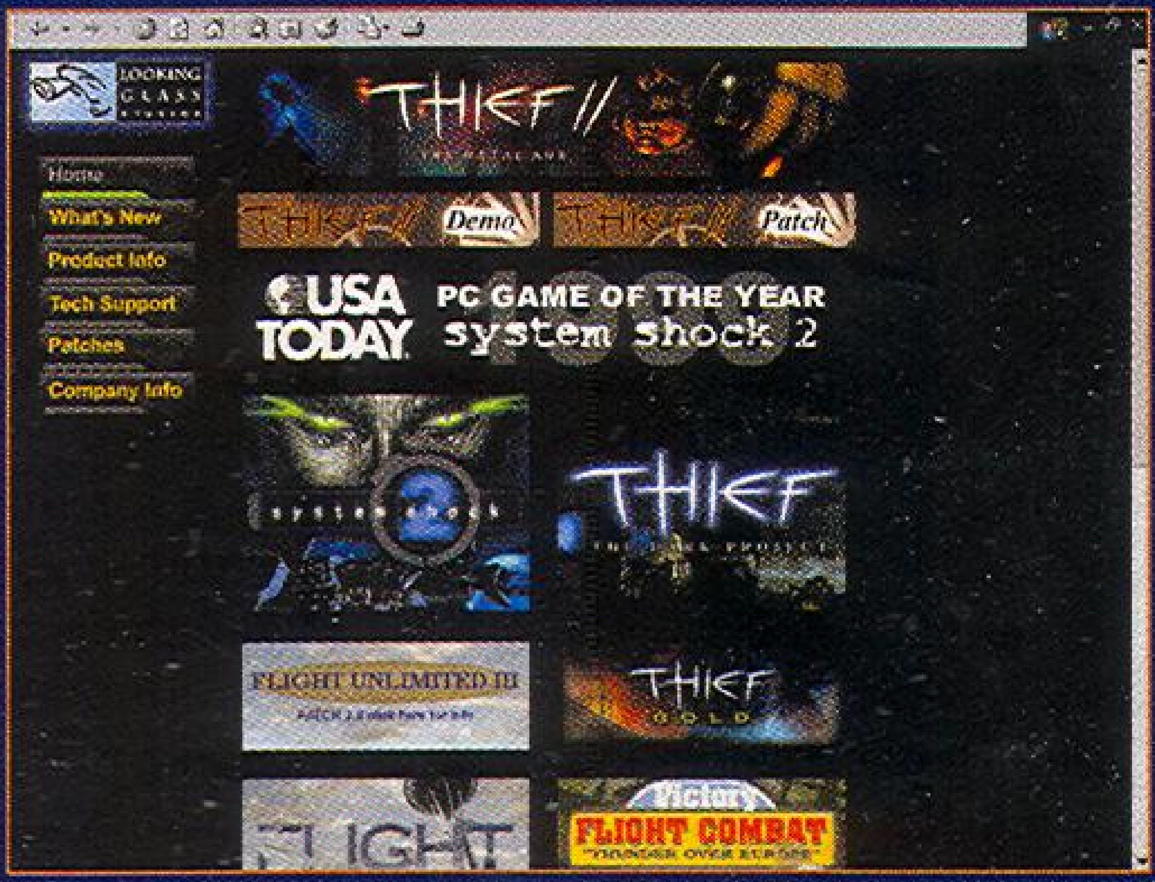
IBM își face reclamă în Ally McBeal



IBM are și alte soluții originale de reclama: în timp ce alte companii high-tech își lauda produsele cu reclame zgomotoase în timpul meciurilor din Super Bowl, campionatul de fotbal american, ei au ales o alta soluție. Compania va începe o campanie publicitara finantata cu peste 150 milioane de dolari, cu anunturi în diverse show-uri și programe de știri TV, dintre care multe vor fi în timpul serialului de succes difuzat de NBC, Ally McBeal. În scurt timp, aceasta campanie se va extinde și în Asia și Europa. Daca vor sa aiba succes, sugeram ca în România sa cumpere spațiu de reclama în "Înger salbatic III" și "Celeste se întoarce-partea a doua și razbunarea", seriale cu cota de audiența foarte ridicata în rândul celor pasionați de calculatoare.

Creatorii Thief și Flight Unlimited închid prăvălia

Firma Looking Glass Studios, cei care au produs jocurile de succes Thief și Flight Unlimited, sunt în curs de lichidare și și-au anulat proiectele în lucru, printre care se numarau Thief II Gold și Thief III. Singurul proiect care va mai fi terminat este Jane's Attack Squadron. O sursa din cadrul companiei care a preferat sa își pastreze anonimatul a declarat ca de vina pentru închiderea Looking Glass sunt dificultațile financiare prin care trec în aceste momente, în ciuda unor vânzari neașteptat de bune ale Thief 2. Într-o scrisoare trimisa site-ului de știri Adrenaline Vault, purtatorul de cuvânt al companiei declara: "LGS nu mai exista. S-a terminat. De mâine trebuie sa ne cautam cu toții de lucru". Eidos, partenerul LGS, nu a comentat nimic în aceasta privința, dar cum și ei au propriile probleme financiare, acest lucru este de înțeles.



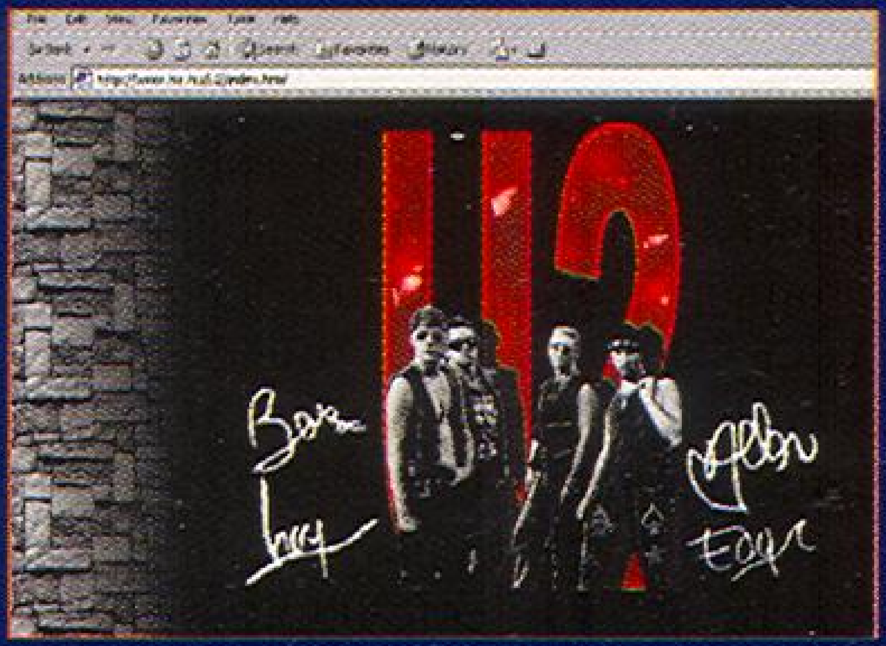
Backdoor ascuns în Quake 3

Firma ID Software a anunţat ca în cunoscutul first person shooter Quake 3 exista o problema de securitate, care permite ca jucatorilor conectaţi la un server de pe Internet sa le poata fi manipulate fişierele în timp ce se joaca. Citat de Altavista, Robert Duffy, programator la ID Software, a declarat ca bug-ul da posibilitatea operatorilor de pe serverele Quake 3 sa rescrie orice fişier de pe un calculator client. Problema a fost descoperita de compania Internet Security Systems Inc., care a asteptat ca ID Software sa ia masuri înainte sa dea publicitaţii aceasta ştire. Producatorii Quake 3 şi-au facut datoria şi au scos un patch (versiunea 1.17) care corecteaza problema, şi pe care îl gasiţi şi pe CD-ul revistei noastre. Important de ştiut este ca versiunea 1.17 este incompatibila cu versiunile mai vechi, declarate de ID "nesigure".



Concert U2 pe gratis

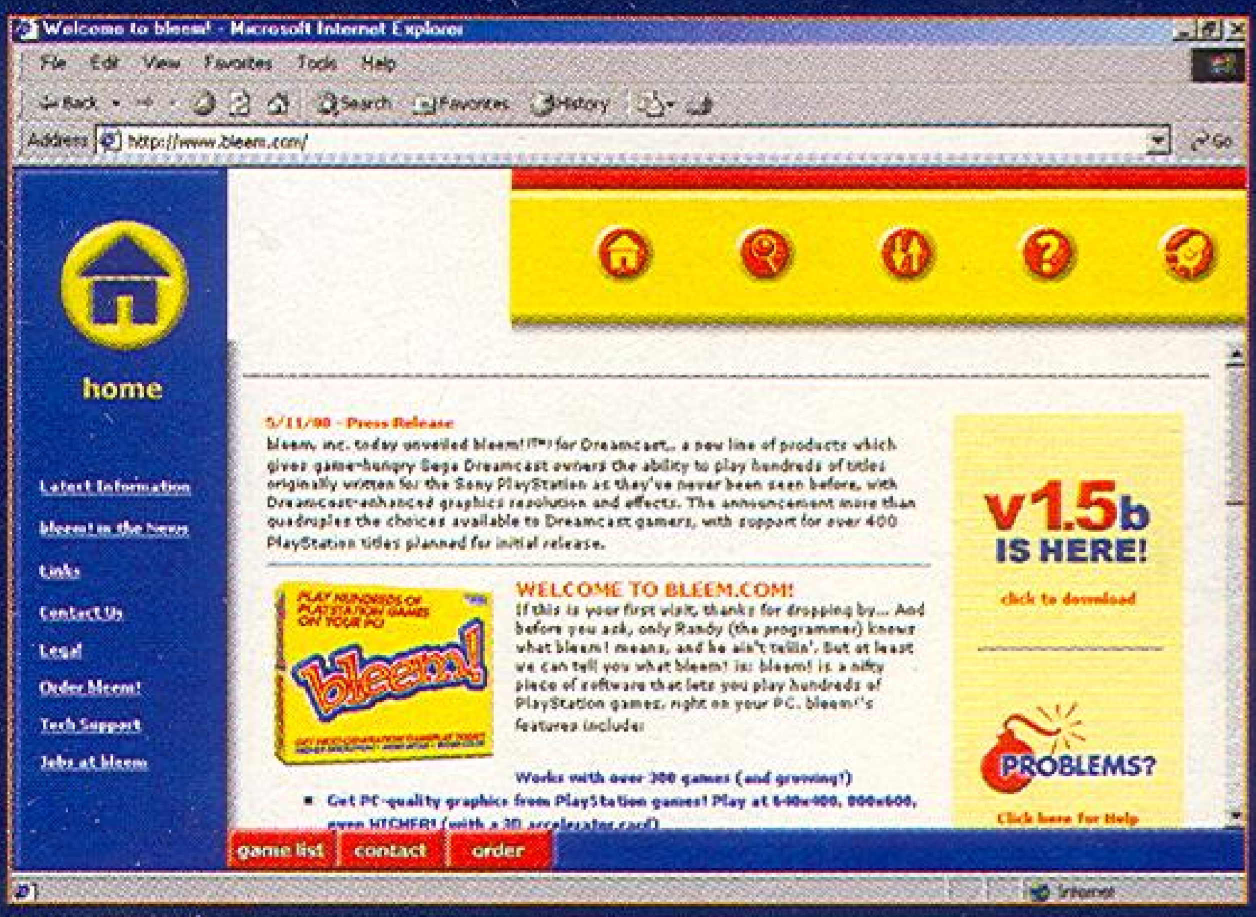
Formaţia U2 a declarat ca îşi va difuza concertul PopMart pe Internet, timp de 3 saptamâni, folosind tehnologia firmei Burst.Com pentru transmitere în banda larga, transmite Reuters. Turneul internaţional PopMart al formaţiei din 1997-98, lansat pentru a promova cel de-al noualea album al U2, "Pop", a fost o desfaşurare gigantica de forţe şi înalta tehnologie. Concertul va fi disponibil în mod gratuit pentru vizionare la adresa http://www.U2.burst.com.



Virusul care răspândeşte iubirea

Milioane de utilizatori din întreaga lume s-au lasat pacaliţi de înselatoarele cuvinte "ILOVEYOU" plasate în subiectul unui e-mail anonim care ascundea un virus cu potenţial distructiv, afirma Altavista Live!. Mesajul continut în e-mail îl îmbia pe destinatar sa citeasca scrisoarea de dragoşte ataşata, dar în momentul în care aceasta era accesata, se petreceau simultan doua evenimente neplacute: în primul rând, se accesa o pagina de Internet de unde se downloada un program care descoperea diversele parole ale sistemului şi le trimitea la o adresa de e-mail, situata pe un calculator aflat undeva în Filipine. În al doilea rând toate fişierele de tip imagine, video sau sunet erau şterse în mod definitiv şi irevocabil de pe calculatorul vizat de atac. FBI-ul a iniţiat destul de rapid o investigaţie, însa nu a reuşit sa îl depisteze pe autorul virusului. Sugeram sa îl caute într-un compendiu de mitologie greaca la litera "C" de la "Cupidon".

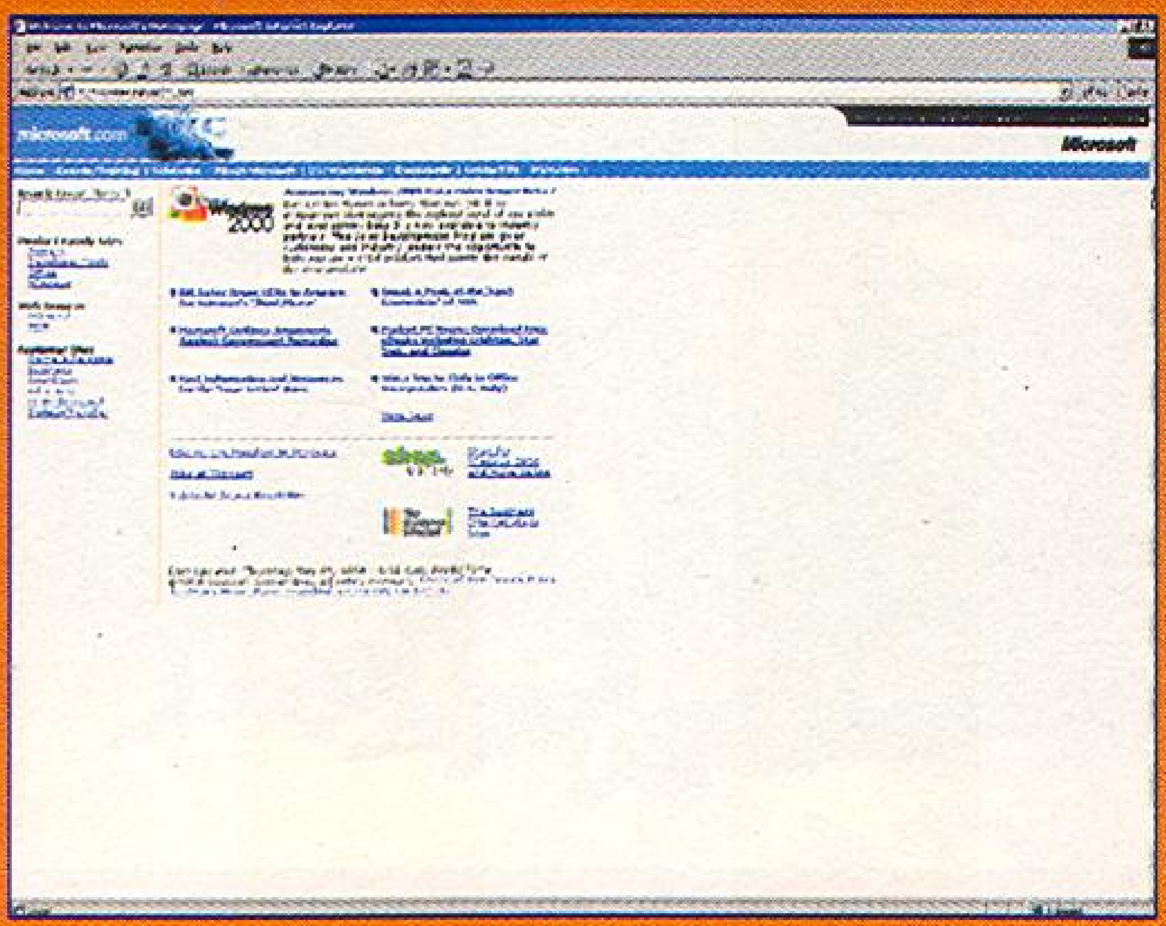
Bleem este pregătit şi pentru Dreamcast



Compania care produce Bleem a lansat recent o versiune care permite ca jocurile de Playstation sa fie jucate şi pe platforma Sega Dreamcast. Bleem este ca o pioneza în talpa pentru gigantul multimedia Sony, deoarece a deschis posibilitatea ca utilizatorii de PC-uri sa se delecteze cu jocurile de pe Playstation, un lucru de care aceştia sunt foarte fericiţi, dar cu care Sony nu este mai deloc de acord, motiv pentru care a şi dat compania producatoare în judecata. Pâna acum singurul lucru pe care l-a rezolvat a fost sa obţina interzicerea folosirii de fotografii cu consolele Playstation în reclamele de la Bleem. De altfel se pare ca Sony pierde pe toate planurile, deoarece procesul intentat companiei Conectix, care produce şi ea un emulator de consola, Virtual Game Station, nu s-a soldat nici el cu nici un rezultat favorabil pentru Sony.

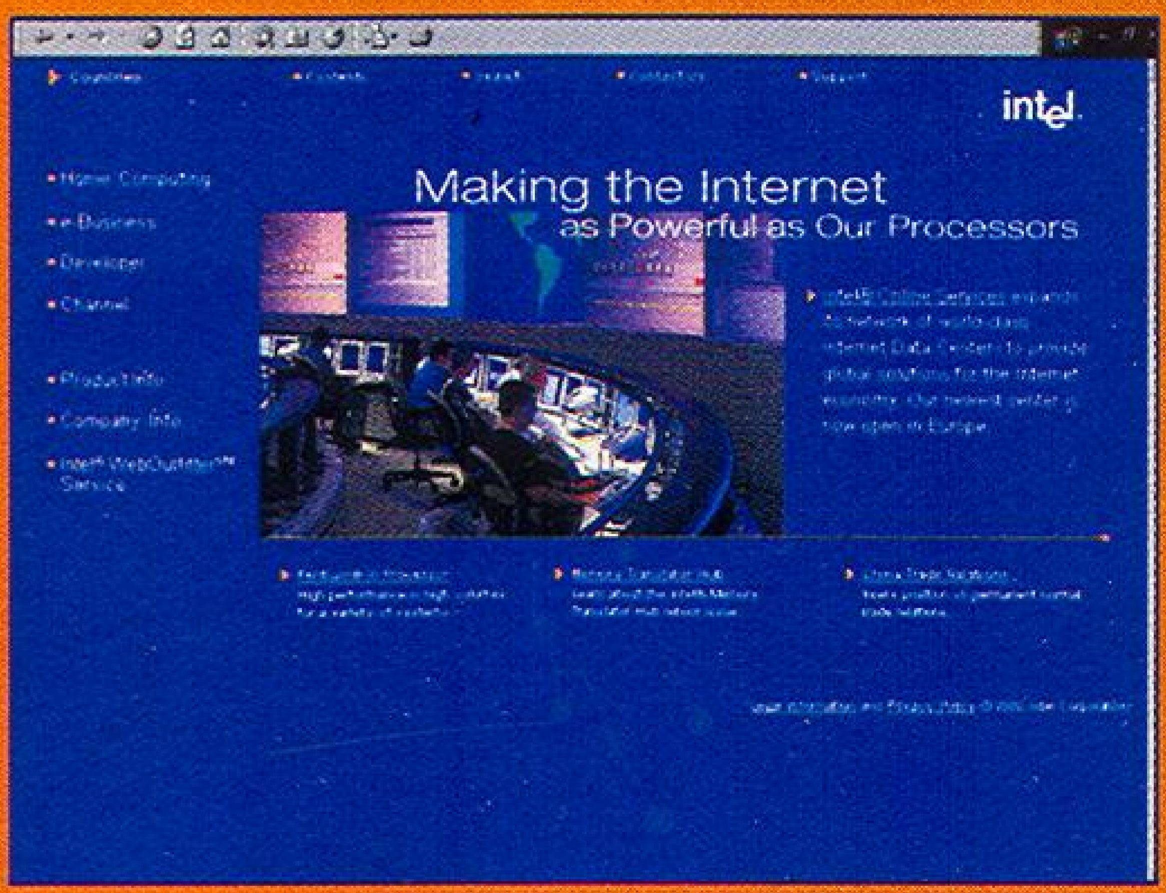
Microsoft va fi spart în două

Tribunalul care judecă cazul Microsoft a refuzat cererea companiei de a se renunţa la decizia guvernamentală de despărţire a Microsoft în mai



multe părţi şi a decis să treacă la analiza modalităţilor de acţiune antitrust. Decizia tribunalului a însemnat încă o bătălie câştigată de guvernul Statelor Unite împotriva Microsoft, bătălie din războiul antitrust început acum un an. Propunerea lui Bill Gates de a se recurge la un compromis prin "conduct restrictions", ceea ce înseamnă că statul putea monitoriza şi băga beţe în roate Microsoft, a fost refuzată.

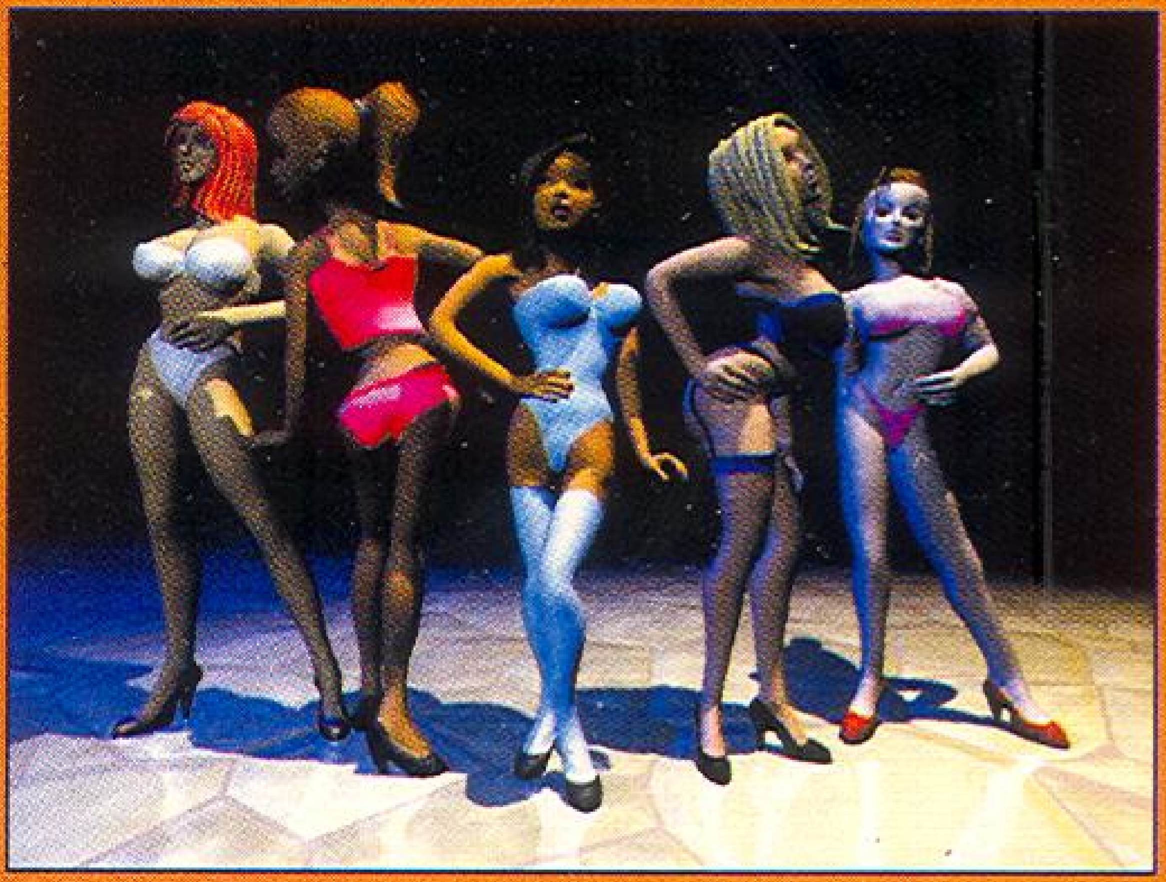
Grup de hackeri cu legături la Intel şi Microsoft



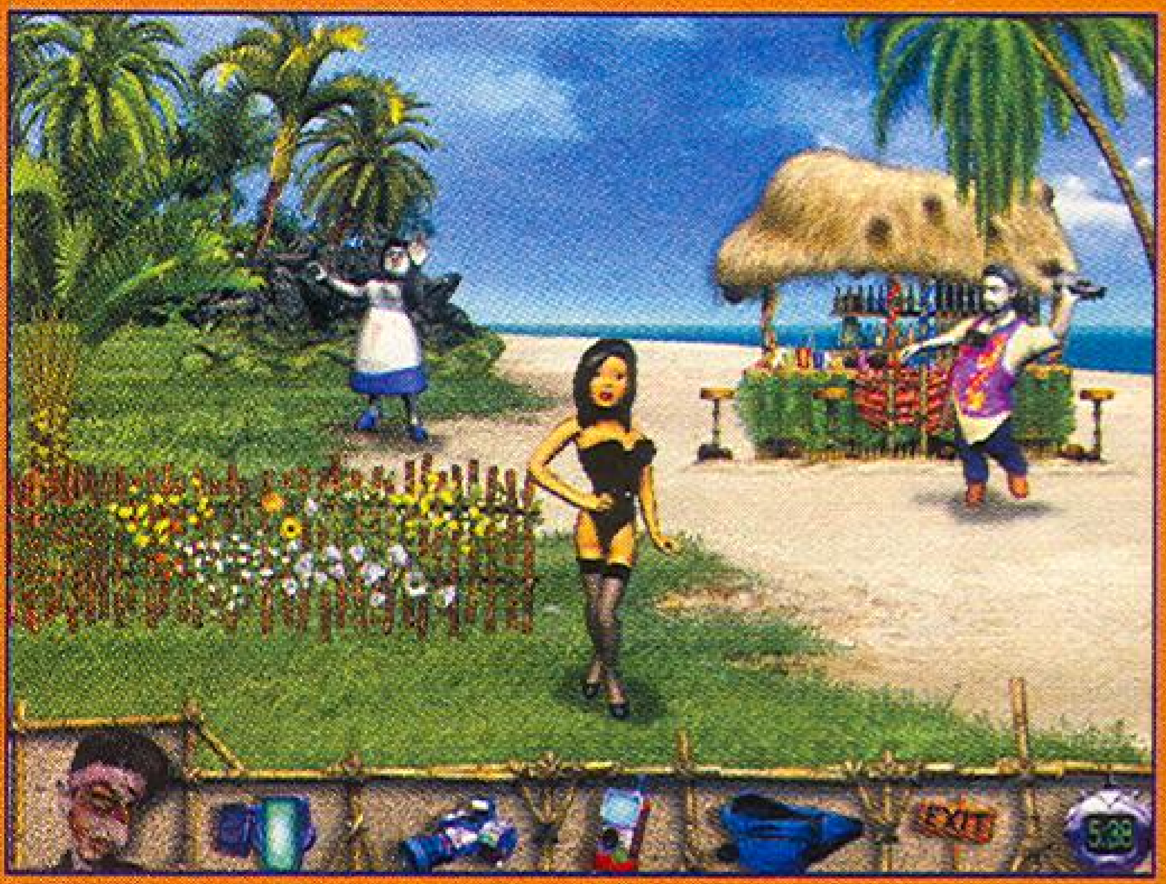
Un tribunal din Chicago a început luna trecută judecarea unui grup de 17 persoane care au fost acuzate că fac parte dintr-un ring de piraterie software. S-a dovedit că 12 dintre aceştia fac parte dintr-un grup de hackeri destul de cunoscut, denumit PWA - Pirates With Attitude. Ei au fost acuzaţi de încălcarea copyright-ului a peste 5000 de programe software. Site-ul lor de web, "Sentinel WareZ" a fost localizat pe un server de la Universitatea Sherbrooke, din Quebec, Canada, şi închis definitiv. Pe parcursul procesului s-a descoperit că grupul avea legături cu un angajat al Microsoft, care le furniza programe ale acestei companii şi cu patru angajaţi ai Intel care le-au pus la dispoziţie diverse produse hardware în schimbul accesului la software piratat. Deh, tentaţia...

Poze cu gagici sau cum să faci un joc penibil

Simon&Schuster Interactive, o divizie a unei companii serioase care se ocupă cu editarea și comercializarea de cărți, pe hârtie sau în format electronic, a decis că piața duce lipsa



de un joc cu adevărat penibil și, considerând că ei sunt singurii care pot duce această sarcină la bun sfârșit în mod excelent, s-au pus pe treabă. Rezultatul: Panty Raider- From Here to Immaturity, un joc în care un cetățean onest, pe nume Nelson este singurul care



poate salva planeta, fotografiind niște modele aproape nude de pe insula Model Island, la cererea unor extratereștri adolescenți. Panty Raiders încearcă să reediteze "succesul" jocului Lula, dar ideea și fotografiile nu pot decât să te facă să bufnești în râs. Probabil că persoanele sub 16 ani nu vor avea voie să îl joace, iar cei de peste 7 ani probabil că nici nu vor fi interesați mai mult de 5 minute de el.



Infogrames vrea să-ți zgâlțâie mouse-ul

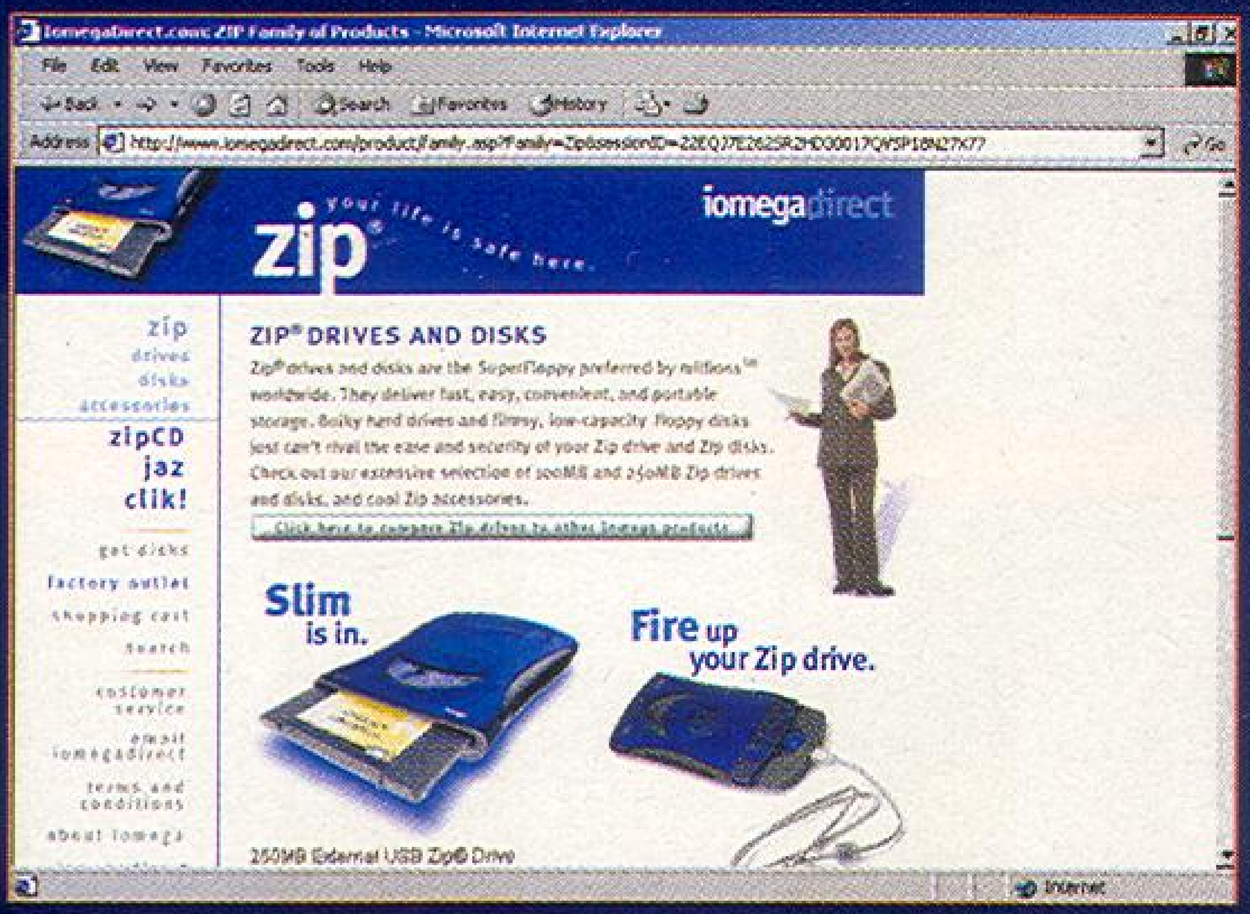
Infogrames și compania Immersion Technologies au anunțat astăzi lansarea a numeroase site-uri Infogrames care vor avea încorporată tehnologia Immersion TouchSense, care adaugă un soi de extensie tactilă pentru paginile de web animate. Astfel, vizitând diversele pagini Infogrames, utilizatorii vor putea să simtă în mouse mișcarea unui avion care decolează sau zguduiturile produse de explozia unei rachete. Din păcate, doar posesorii de hardware care suportă tehnologia TouchSense, cum ar fi mouse-ul Logitech WingMan se pot bucura de aceste efecte speciale care adaugă un nou sens expresiei "navigare pe web".

Bug în plăcile Intel 820

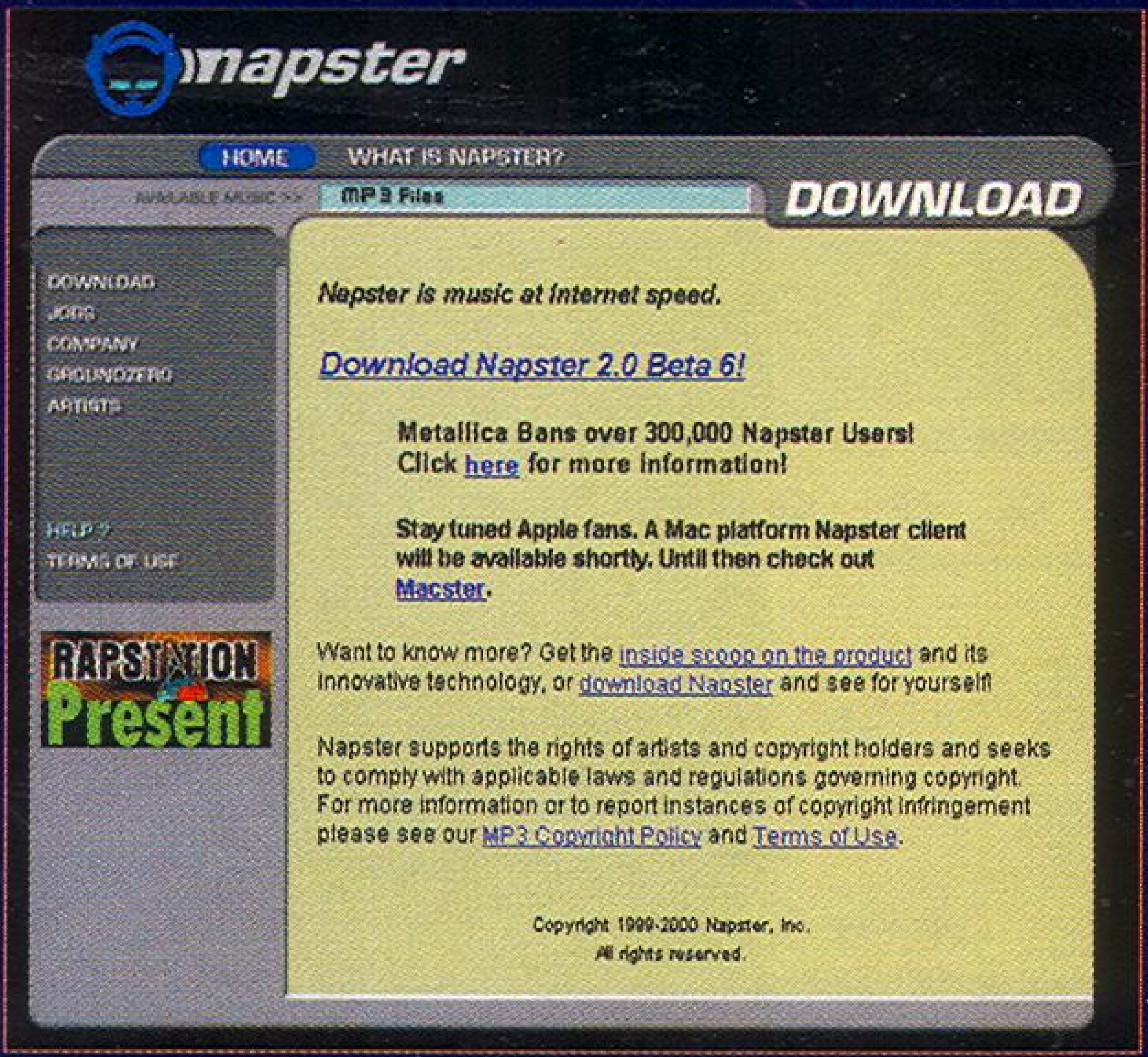
Compania Intel a declarat că a descoperit un bug al plăcilor de bază i820, legat de chip-ul 8280 - "memory translator hub"(MTH), care din cauza zgomotului de sistem (semnalele interne parazitare), poate face calculatorul să "înghețe" sau să restarteze aparent fără motiv. Pentru a evita un conflict juridic, Intel a promis că va înlocui toate plăcile de bază defectuoase și că le va instala clienților păgubiți chipuri de memorie Rambus în locul celor existente. Cu toate acestea, la scurt timp după anunț, cotele acțiunilor Intel au scăzut cu nouă procente. În plus, operațiunea de schimbare a plăcilor va costa compania peste 100 de milioane de dolari, ca să nu mai vorbim de upgrade-ul la Rambus, care este un tip de memorie foarte scump. Clienții pot downloada un utilitar de pe site-ul Intel pentru a afla dacă placa lor conține sau nu chipul MTH cu probleme.

Iomega anunță un nou ZIP Drive

Firma Iomega a anunțat că deja are disponibile drive-uri ZIP pentru portul USB. Iomega Zip 100Mb USB Drive Starter Kit este denumirea completă a trusei de back-up, care va costa aproximativ 150$ și va conține drive-ul extern ZIP, un cablu USB, o sursă de curent și 6 dischete de 100Mb. Conexiunea USB oferă o instalare simplă și viteză mare de transfer. O veste bună pentru cei care au nevoie să facă back-up sau să transfere fișiere sigur și eficient.

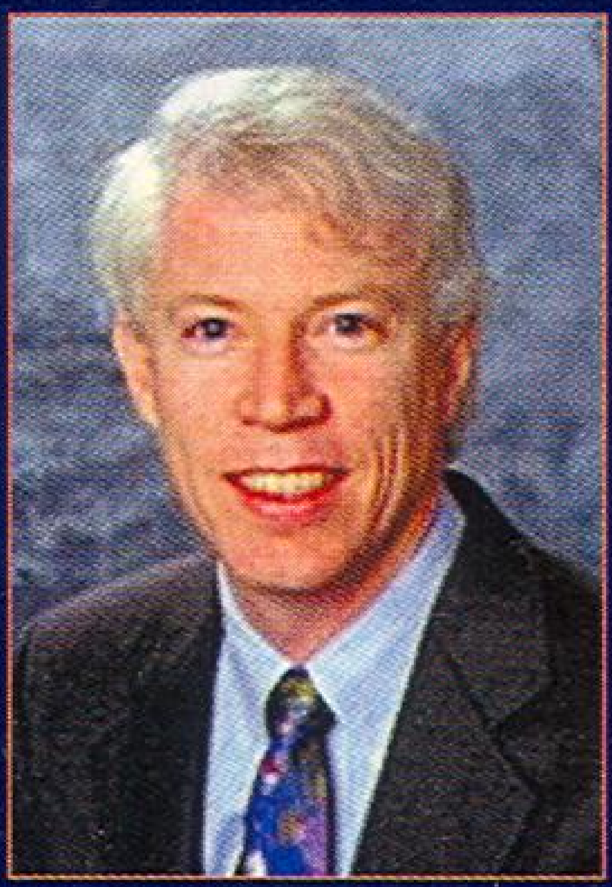


Napster-ul năpăstuit de Metallica și Dr. Dre



Micul program Napster a dat peste cap industria de înregistrări audio din Statele Unite și nu numai, permițând utilizatorilor să facă schimb de melodii în format mp3 cu cântăreții lor favoriți. Napster a fost dat în judecată de Recording Industry Association din America, apoi de grupul rock Metallica și cel mai recent de rapper-ul Doctor Dre. Membrii grupului Metallica au adus la sediul Napster 13 cutii cu documente care identificau peste 300.000 de persoane care au folosit programul pentru a schimba melodiile formației, cerând ca acestora să le fie interzis accesul la serviciul de mp3 swapping. Programatorii Napster s-au conformat, nedorind să își agraveze situația. Cu toate acestea, Lawrence Pulgram, avocatul care îi reprezintă, a declarat că este posibil ca unii dintre aceștia să fi fost implicați în necunoștință de cauză.

Microsoft se plânge de pirateria din Mexic



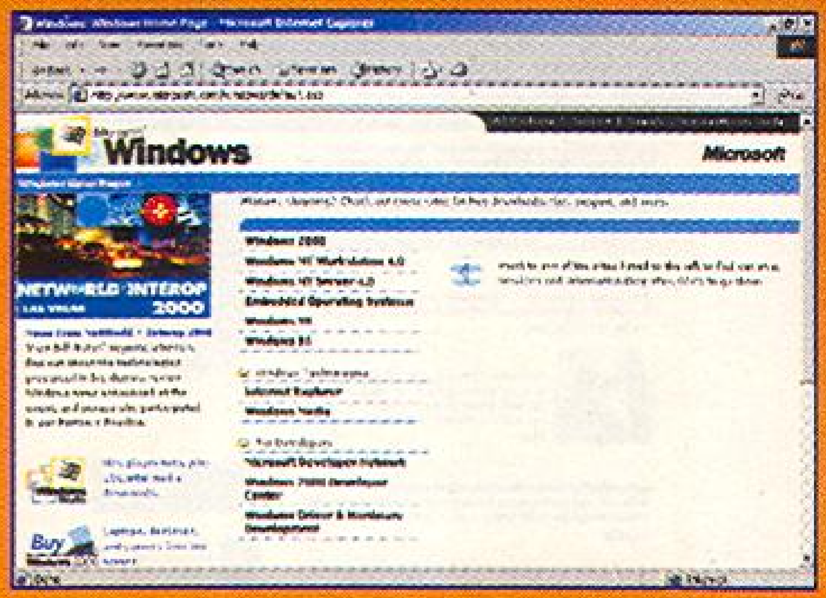
Felipe Sanchez Romero, directorul executiv al Microsoft Mexic, a afirmat într-o conferinţa de presa ca firma pierde peste 300 milioane de dolari anual din cauza pirateriei din aceasta ţara. El a afirmat ca acest lucru înseamna ca şi statul mexican pierde aproximativ 200 milioane de dolari din aceleasi motive. Conform statisticilor Microsoft, sase din zece programe vândute în Mexic sunt copii pirat, ceea ce este echivalent cu mai mult decât dublul cifrelor din "ţarile dezvoltate", ca Statele Unite. Reprezentantul Microsoft a recunoscut ca este foarte greu sa lupţi împotriva pirateriei atunci când preţul produsului original este de zece ori mai mare decât preţul copiilor ilegale. Situatia seamana destul de mult cu cea din România. Şirul asemanarilor nu se opreşte aici: în ambele tari telenovelele sunt în topul audientei şi în amândoua lipsa de bani este la fel de crunta.

Vicepreşedintele Microsoft pleacă în vacanţă. Deocamdată.

Jim Allchin, vicepreşedintele Microsoft, şi-a luat pe neasteptate o vacanta de doua luni. Acestea sunt datele oficiale. Zvonurile spun însa ca s-ar putea sa nu se mai întoarca. Aceste supozitii sunt sprijinite şi de numeroasele cazuri din trecutul firmei, în care oficiali Microsoft au plecat în concediu şi au decis sa nu se mai întoarca în cadrul companiei, anunţându-şi telefonic, în scris sau prin e-mail demisia. Este vorba de directorul de tehnologii Nathan Myrhvold, directorul Interactive Media Group Pete Higgins şi strategul Windows şi Internet Explorer Brad Silverberg. Unele voci rautacioase ar putea compara acest exod cu fuga rozatoarelor de pe o corabie gata sa se scufunde. Cine ştie...

Windows se va încărca mai repede

Microsoft a anunţat că va oferi suport tehnic pentru "Fast Boot" sub Windows Millenium. Conform declaraţiilor purtatorului de cuvînt, PC-urile ce conţin hardware ce poate fi optimizat pentru "Fast Boot" vor porni în 30 de secunde sau chiar mai rapid. La această viteză de bootare se ajunge pe 3 căi: împărţirea regiştrilor în trei părţi, ierarhizate în funcţie de importanţa, care se încarcă separat, eliminarea suportului pentru drivere în DOS, prin renunţarea la fişierele autoexec.bat şi config.sys şi prin comprimarea unora dintre fişierele de sistem esenţiale.



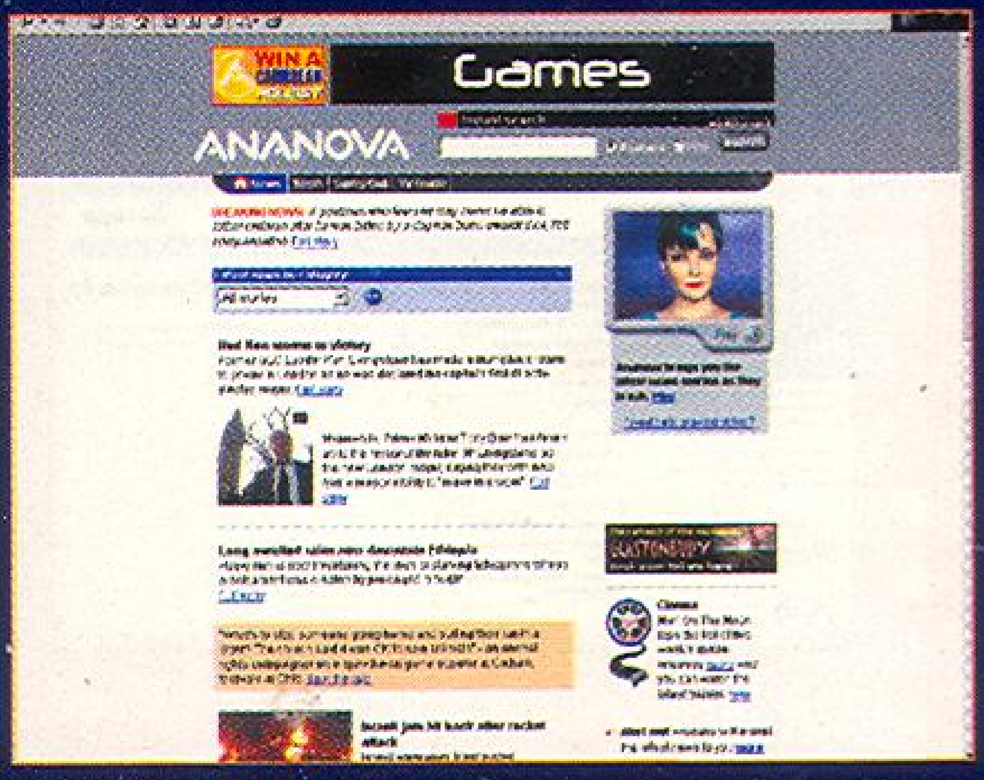
Cei care vor să încerce să emuleze efectul "Fast Boot" sub platforme mai vechi ca Win98 sau Win2k, pot urma liniile directoare de la adresa http://www.microsoft.com/hwdev/newpc/fast-boot.htm.



WWW. ce mai e interesant pe Internet .COM

4 noi site-uri avem pentru voi în această lună. Dacă aveți acces Internet nu uitați să le vizitați pentru că merită cu adevărat.

Informații
Redactor: Adrian Dorobăț **Tip articol:** Site-uri web



http://www.ananova.com

Vorbeam într-unul din numerele trecute de iminenta aparitie a acestui site de stiri care are drept principal punct de atractie prezenta unei prezentatoare virtuale, pe numele ei Ananova. Trei sisteme multimedia conlucreaza la bunul mers al site-ului, toate în timp real. Este vorba în primul rând de animație 3D, Ananova fiind un model tridimensional, o faptura destul de atractiva dealtfel, deși este vizibila doar ca bust. În al doilea rând este vorba de un modul de transformare text-to-speech care trebuie sa "citeasca" stirile ce vin sub forma de text de la cel de-al treilea sistem, centrul de monitorizare mass-media. Dicția Ananovei este surprinzator de clara iar vocea ei este destul de asemanatoare cu vocea computerului ce dirija nava Enterprise din serialul Star Trek. Merita vizitat daca aveti o conexiune foarte buna.



http://www.illusionworks.com

Acest site este dedicat iluziilor, vizuale si (mai putin) auditive. Realizatorii au încercat sa explice pe scurt modul în care functioneaza mintea umana, precum și de ce și în ce condiții poate fi ea pacalita sa perceapa o realitate falsa drept corecta. Site-ul contine mai multe secțiuni printre care se numara și o istorie a iluziilor, cu imagini realizate de maeștri ai înșelaciunii vizuale ca M.C Escher, Robert Penrose, Oscar Reutersvard și Scott Kim. Pot fi accesate explicatii stiintifice referitoare la producerea iluziilor și pot fi încercate în mod interactiv multe dintre acestea: stereograme, teseracte, anaglife 3D și diverse trucuri auditive. Pentru cei cu carti de credit valide exista posibilitatea de a achizitiona diverse jocuri, postere cu stereograme și iluzii, carți de specialitate. Una dintre cele mai complete resurse online pe aceasta tema.



http://www.britannica.com

Când este vorba de dictionare si enciclopedii, Enciclopedia Britanica este recunoscuta ca fiind cea mai cunoscuta și respectabila sursa de informatii. Varianta sa online nu este cu nimic mai prejos, punându-va la dispozitie toate resursele continute în zecile sale de volume tiparite, precum și numeroase articole din diverse publicații și link-uri catre site-uri tematice. În momentul în care cautați un anume termen sau o anume sintagma va sunt oferite, ordonate în functie de relevanta, explicatiile de dictionar, textele din enciclopedie, cele mai bune site-uri care au legatura cu acel subiect și link-uri catre carți tiparite sau on-line, tot cu aceeași tematica. Britannica.com este organizat pe structura de portal și, ca multe dintre acestea, este totodata și site de știri. Inestimabil pentru cei care au referate de facut și nu vor sa stea în biblioteca.



http://www.cognitoys.com/minimindrover/

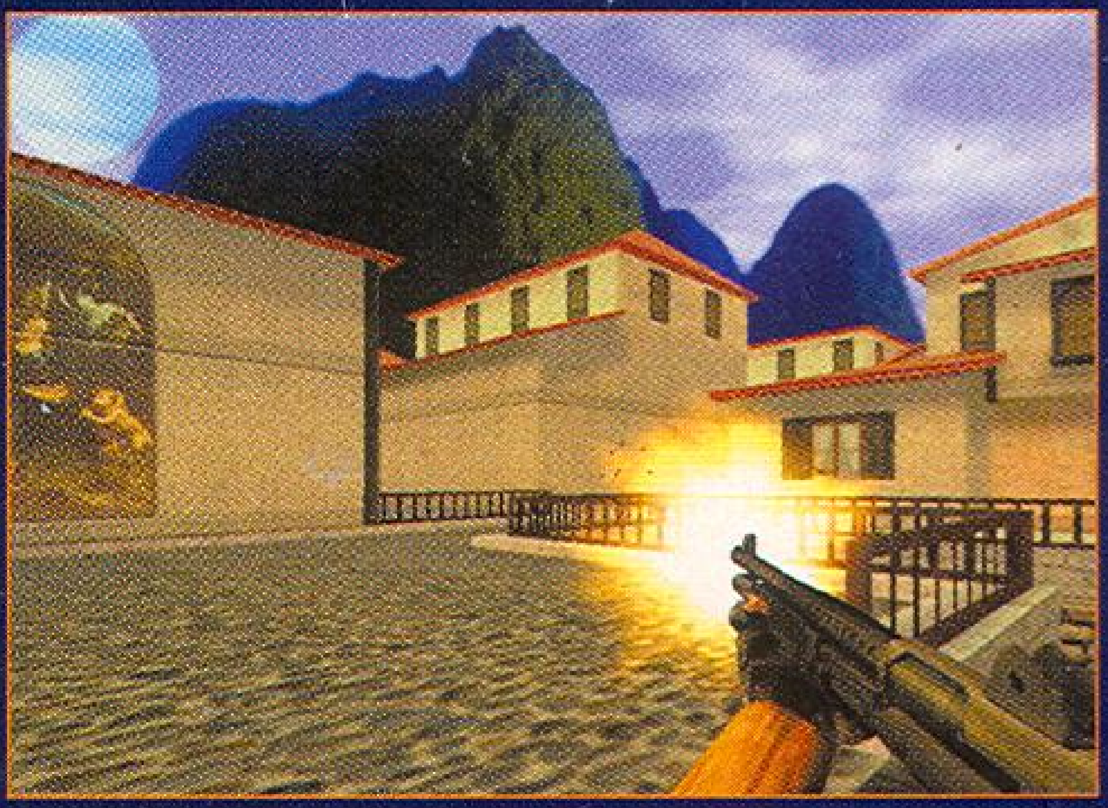
Firma Cognitoys, producatoarea jocului MindRover, a decis ca cea mai buna reclama pentru produsul sau ar fi realizarea unei variante lite care sa poata fi accesata în mod gratuit prin intermediul Internetului. În principal, Mind Rover este un joc 3D care îmbina inteligența artificiala cu jocurile de curse. Daca va întrebați cum poate fi abordata o cursa de mașini din perspectiva strategica, nu trebuie decât sa vizitați aceasta pagina unde gasiți varianta Mini-Mindrover, o aplicatie Java care este o versiune 2D simplificata a produsului comercial. Trebuie sa faceti conexiuni între cele doua radare care sesizeaza daca masina se afla sau nu pe pista, volan și schimbatorul de viteze, adaugând dupa caz operatori logici de tip and, or sau xor pentru a permite mașinii sa se conduca singura adaptându-se la traseu. Interesant.

Plan Update

Counter Strike este modul cel mai jucat la ora actuală, evident dintre modurile pentru Half Life. Versiunea 6.5 va aduce o serie de îmbunătăţiri despre care puteţi citi mai jos.

Informaţii
Redactor: Cristi Radu **Tip articol:** Plan Update **Firme:** Valve, Origin, Presto, Volition

.PLAN Update
Nume: Minh "Gooseman" LE
Firma: CounterStrike Team
Poziţie: Conducător de proiect
Proiect: CounterStrike 6.5



CounterStrike nu mai necesita nici o prezentare. Este probabil cel mai jucat mod (modificare) de Half-Life şi recent s-a anunţat oficial ca Valve îl va sprijini oficial. Viitorul CS va fi, se pare, strîns legat de Team Fortress 2. Pîna atunci însa, probabil în perioada în care citiţi aceste rînduri va aparea ultima versiune, beta 6.5, care aduce modificari importante jocului. Sunt adaugate harţi noi (dintre care cs_italy este printre cele mai reuşite), s-au modificat modelele la mai multe arme astfel încît sunt necesare tactici noi de abordare. Unele harti mai vechi (de_dust) au fost modificate subtil pentru a aduce echilibru în joc, iar introducerea grenadelor fumigene face practic posibila modificarea harţii în mod dinamic. Counter Strike 6.5 va necesita patch-ul 1.1 pentru Half-Life care va aparea în aceiaşi perioada.

.PLAN Update
Nume: Damion "Ubiq" Schubert
Firma: Origin
Poziţie: Designer principal
Proiect: Ultima Online Worlds

Ultima Online 2 se va numi de acum înainte Ultima Online Worlds. "Gradul de complexitate al jocului începe sa depaseasca orice limita pe care ne-am fi putut-o imagina", sunt de parere cei care au avut fericirea sa zareasca jocul mergând. Practic se poate crea jucatorul şi la propriu şi la figurat, pâna în cele mai mici detalii, pentru ca apoi sa se intre într-o lume în care fiecare lucru are un loc bine stabilit. Mai mult decât atât, programatorii au facut o treaba excelenta în a asigura stabilitatea şi extensibilitatea jocului, deci valoarea sa va creşte inclusiv dupa cumparare prin adaugarea de noi facilitati. Sistemul de skill-uri (specializari personale) este comparat cu cel din Civilization ca diversitate, structura şi adâncime la care se ajunge. Skill-urile sunt cumparate în cursul jocului de la maeştri în funcţie de punctele de experienta pe care le ai. Chiar şi meseriile au specializari care pot fi aprofundate separat sau nu (de exemplu fierar pe un anumit metal) ceea ce va duce la o economie foarte dezvoltata şi diversa.

.PLAN Update
Nume: N/A
Firma: Presto Studios
Poziţie: N/A
Proiect: Myst 3 şi Myst Dimensions

Myst a fost întotdeauna un joc de aventura interesant datorita graficii superbe şi a atmosferei încarcate, misterioase. Myst 3 nu va dezamagi nici de aceasta data beneficiind în continuare de acea grafica superba, adusa la zi, şi de acea atmosfera misterioasa. Partea proasta la Myst era imposibilitatea explorarii în adâncime a lumii în care se desfaşoara acţiunea deoarece imaginile sunt prerenderuite nefolosind capacitaţile 3d ale placii video. Myst încearca sa elimine din aceste dezavantaje introducând un sistem de explorare care permite o panoramare de 360 de grade pastrând în acelaşi timp calitatea imaginii.

Iar daca nu mai puteţi astepta pâna la începutul lui 2001, aflaţi ca mai exista un joc Myst, cu totul deosebit de Myst 3 care dispune de un engine 3D în cel mai adevarat sens al cuvântului. Myst Dimensions (un nume care spune tot despre evoluţia jocului) trebuie sa apara în acest an.





.PLAN Update
Nume: Anoop Shekar
Firma: Volition
Poziţie: Manager de proiect
Proiect: Summoner

Summoner face parte din categoria jocurilor pe care abia astepti sa le joci, chiar daca nu ai prea mari speranţe ca te va ţine calculatorul. Este vorba de un RPG clasic folosind grafica 3D la maximum, aducând însa şi idei noi care îl fac deosebit. Acţiunea se desfaşoara într-o lume fantastica, vasta ca întindere, fiind împarţita în doua continente: Orenia şi Medeva. Fiecare continent are creaturile sale, oraşele sale şi propria istorie şi dezvoltare economica. Practic fiecare lucru are locul sau în joc, fiecare lucru are o raţiune a existenţei sale. Şi nu numai acest lucru face lumea din Summoner mai credibila, chiar daca e o poveste, ci şi arhitectura complicata pe care designerii au impus-o în tot jocul. Rolul personajului tau, Joseph, este de a scapa aceasta lume de influenta malefica a unor forţe necunoscute şi misterioase prin intermediul puterilor de reînviere a diverselor creaturi din joc.



FORUM XTREM

Băi aceştia, mi s-a făcut rău cînd am luat revista (şi nu de la LSD-ul consumat anterior) ci din cauză că, uitîndu-mă prin revistă, după mari eforturi, am găsit rubrica de jocuri.

Robert, Tg-Neamt, e-mail

"1. Care-i jocul anului 1999 ? Am citit şi vazut în diferite reviste şi emisiuni unele titluri şi sunt sigur ca şi voi aţi elaborat un TOP al celor mai bune jocuri, parerea XTREMPC fiind cea plauzibila.
2. Sistemul meu este: Pentium II 266 Mhz, 32 MBRam, 3,2 HDD, Voodoo 3, iar placa de baza este LX 440. Ce procesor mai puternic suporta?
3. Mi-am cumparat de curând un Voodoo 3 3000. Vreau sa ştiu care este diferenţa dintre placa mea şi TNT 2 ULTRA .
4. Nu va faceţi şi voi un server pe care sa poata juca tot românul STARCRAFT, QUAKE, HALF-LIFE, UNREAL TOURNAMENT, SOF (mai nou) fara a avea parte de acele faimoase reluari şi latenţe ?
5. Mi-am facut luna aceasta un abonament pe 6 luni la revista dumneavoastra. Întîmplator, am vazut concursul care are premiu un Athlon 800 cu 128 MB Ram, GEFORCE. Am dreptul sa particip la concurs, chiar daca abonamentul este doar pe 6 luni? Iar când va avea loc extragerea pentru GeForce din chestionar ?
6. Încercati sa trimiteţi la timp revistele abonatilor, nu dupa zile, chiar saptamâni dupa apariţia lor pe piata.
7. Ştiţi alte programe de chat pentru internet cu excepţia Mirc si ICQ?"

1. Nu ştiu daca suntem cei mai plauzibili când vine vorba de facut topuri, însa hai sa încercam. Topul celor mai jucate şi jucabile jocuri din anul 1999:
   1. Quake3
   2. Starcraft: Brood War
   3. Unreal Tournament
   4. Fifa 99
   5. High Stakes
   6. Half Life
   7. Commandos: Behind Enemy Lines
   8. Commander & Conquer Tiberian Sun
   9. Fallout 2
   10.Snake (versiunea Nokia)

Jocuri la care nu ne-am jucat prea mult şi nici nu o sa ne mai jucam:
   1. Deer Hunter 1,2,3 (nu conteaza)
   2. Creatures 1,2,3 (nu conteaza, din nou)
   3. Warcraft 2 BattleNet Edition (de ce? de ce?)
   4. Frogger
   5. Pizza Tycoon
   6. Tonic Trouble
   7. Interstate '76
   8. BattleZone 2
   9. Snake în reţea (2X6110)
   10. Snake

Coechipieri buni pentru jocuri de camera:
   1. Laetitia Casta



2. Pamela Anderson

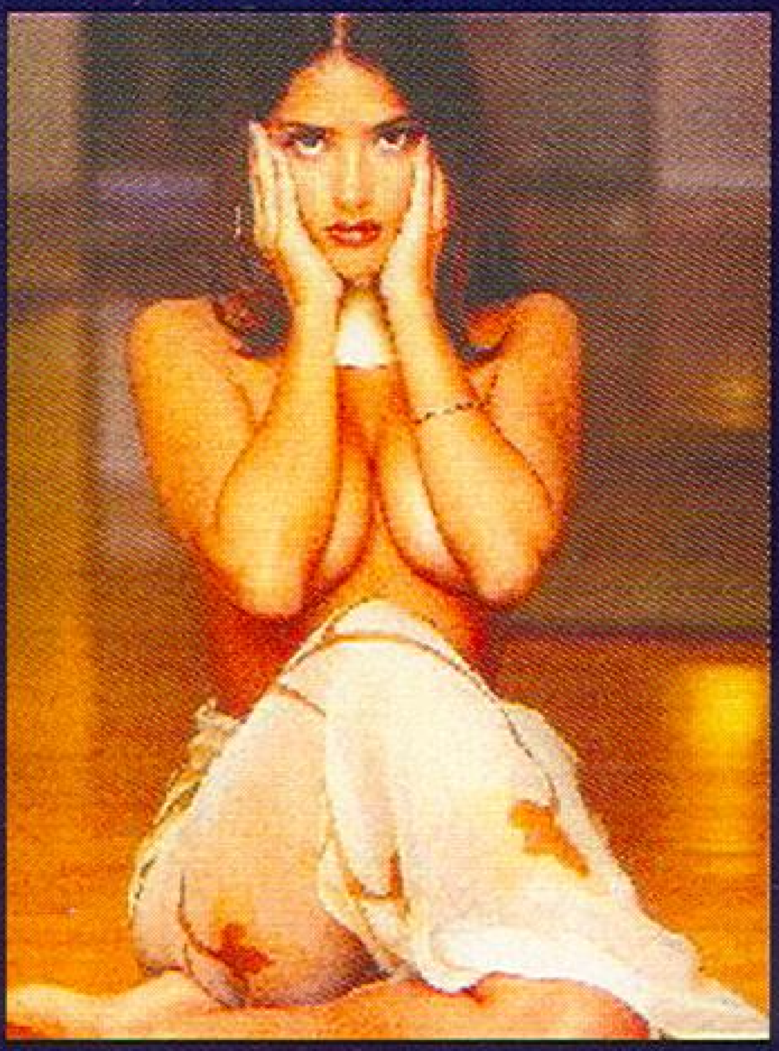


Vlad Aid ,e-mail

"Bună! Fiţi cît mai extremi ca şi pînă acum. Trec la probleme:
1. E S3 Virge accelerator? Că prietenului meu îi merge Fif99 şi mie mi se blochează ceva de genul: Cannot load innit graphics. Eu am un Trident ca şi placă grafică şi din pacate îmi merge numai pînă în 640X480 rezoluţie la 256 de culori.
2. Eu aş vrea să-mi iau S3 Trio, ce ziceţi aşa merge Fifa99, NFS sau alte jocuri în acest gen?
3. Dacă nu e, ce accelerator foarte ieftin aş putea să-mi iau? Apropo, placa mea are 540KB."

Poţi să-i spui prietenului tau că Virge NU este accelerator, deşi S3 sub această denumire pompoasă l-au comercializat. Dupa ce râzând fericit îi dai această veste prietenului tau, ai la dispoziţie 30 de secunde pentru a sta în aceasta stare de euforie superioara. Gata? Acum vestea proasta: Ia-ţi U.r.g.e.n.t. un accelerator 3D, adică ceva din categoria: Voodoo 1,2,3; TNT 1,2. Dacă nu se poate, macar un i740 până mai strângi ceva la ciorap.

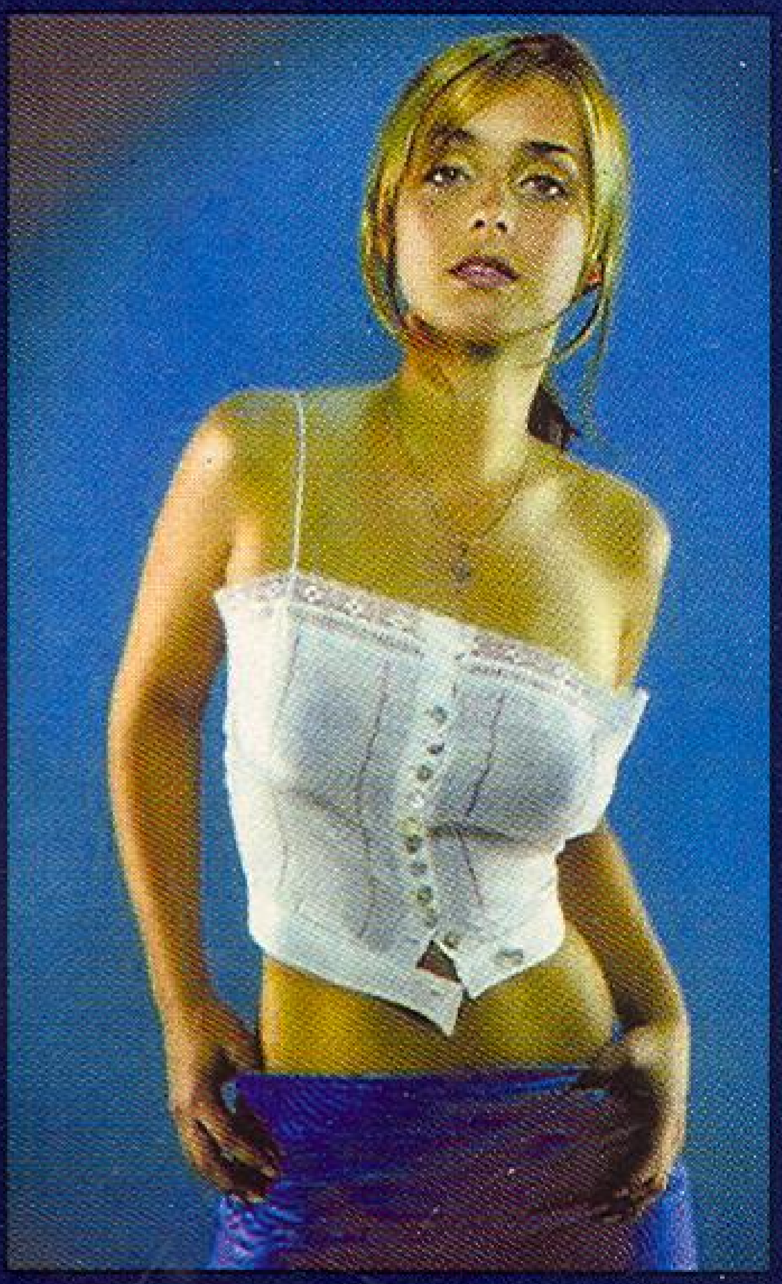
3. Salma Hayek



4. Jenny McCarthy



5. Louise Nurden



2. LX-ul suporta procesoare mai puternice decât 266 MHz. Asa este scris. În cartea placii de baza.
3. Diferente: Voodoo 3 65535 de culori, TNT2U 16 milioane si ceva, Voodoo3 drivere instabile dar are Glide, TNT2U drivere stabile dar n-are Glide (orice o fi însemnând asta acum). Viteza e cam aceeaşi daca asta e ceea ce voiai sa ştii...
4. Server de UT avem deja

(194.102.160.1) deși nu prea e secure în Linux, iar celelalte servere necesita ca cei care intra sa aiba CD Key-uri pentru jocuri. Și, în mod surprinzator pentru România, nu sunt mulți cei care au.

5. M-am interesat, uite raspunsul: Da, poți câștiga la tombola. Însa trebuie sa mai iei un abonament pe 6 luni, astfel încât sa ai un abonament pe 6+6=12 luni. Deci, în concluzie, nu, în momentul acesta nu prea ai șanse de câștig, dar exista potențial, exista viitor.

6. Noi încercam și de cele mai multe ori chiar reușim, însa în momentul în care revista ajunge în dubele distribuitorului, lucrurile scapa de sub control. Al nostru adica. Se pare ca exista o rețea de contrabanda București-Constanța-Marea Neagra-Grecia pe care revista noastra ajunge pe plaje obscure în țara de baștina a lui Bachus. O sa investigam la vara, lucrurile nu mai pot continua așa!

7. Mai e unul irc, dar merge sub Linux. Asta e.

Alexandru Marian, e-mail

"Urmatoarele se adreseaza în special celui care a raspuns la mailul celor doi NEBUNI care au dat aproape dublu pe jocuri: Eu personal mananc placa G400 care ar reuși sa bata un V3 în Q3A! În schimb, în 2D, Matrox-ul da "maku" (?!?) nu numai la 3dfx, ci și chiar la GeForce2! Un V3 3000 merge la rezoluții mari cam la fel ca TNT Ultra. Am scos 2620 în 3DMark2000, cu un PIII500 pus la 575 și 64Mb Ram(2-2-2), placa video pusa de la 166 la 189. Cât despre V3, Q3 și 32biți, placa nu se supara daca o pui la 32, și merge la fel. În loc sa faceți mișto de ala, puteați sa verificați ce a zis și sa-i spuneți ca deși jocul permite setarea, placa tot pe 16 merge...".

Te așteptam oricând pe la noi la redacție, cu masa întinsa. G400 MAX-ul nostru troneaza pe o farfurie întinsa, alba, în mijlocul unei mese. Asta când nu are ce face și da "muku" la Voodoo3 3000. Spre exemplificare, deși nu cred ca are relevanta, în Q3, 1024X768x32, pe un k7 550, avem 48fps-uri. Viteza pe care V3 nu o va atinge prea ușor în formatul actual. Desigur aceasta nu exclude toate situațiile posibile, probabil ca în 640X480X16 (eventual software mode) V3 bate G400 MAX... Iar la partea de 2D... G400 MAX are RAMDAC la 360MHz, V3 3000 la 350MHz, nu ca asta ar însemna ceva... Cât despre cei 32 de biți de culoare... desigur ca nu se supara, n-are de ce, numarul 32 fiind-ui indiferent total... E ca și cum am fi spus: "la jeans-ii aștia, sunt de fapt pantaloni scurți, știu ca tu vrei jeans-i dar și cu aștia poți umbla. Iar daca te întreaba cineva de ce umbli în pantaloni scurți, tu sa spui ca sunt lungi fiindca așa scrie pe bon". Realitatea e ca V3 nu merge pe 32 de biți, deși unii nu vor sa accepte asta.

Ashu, e-mail

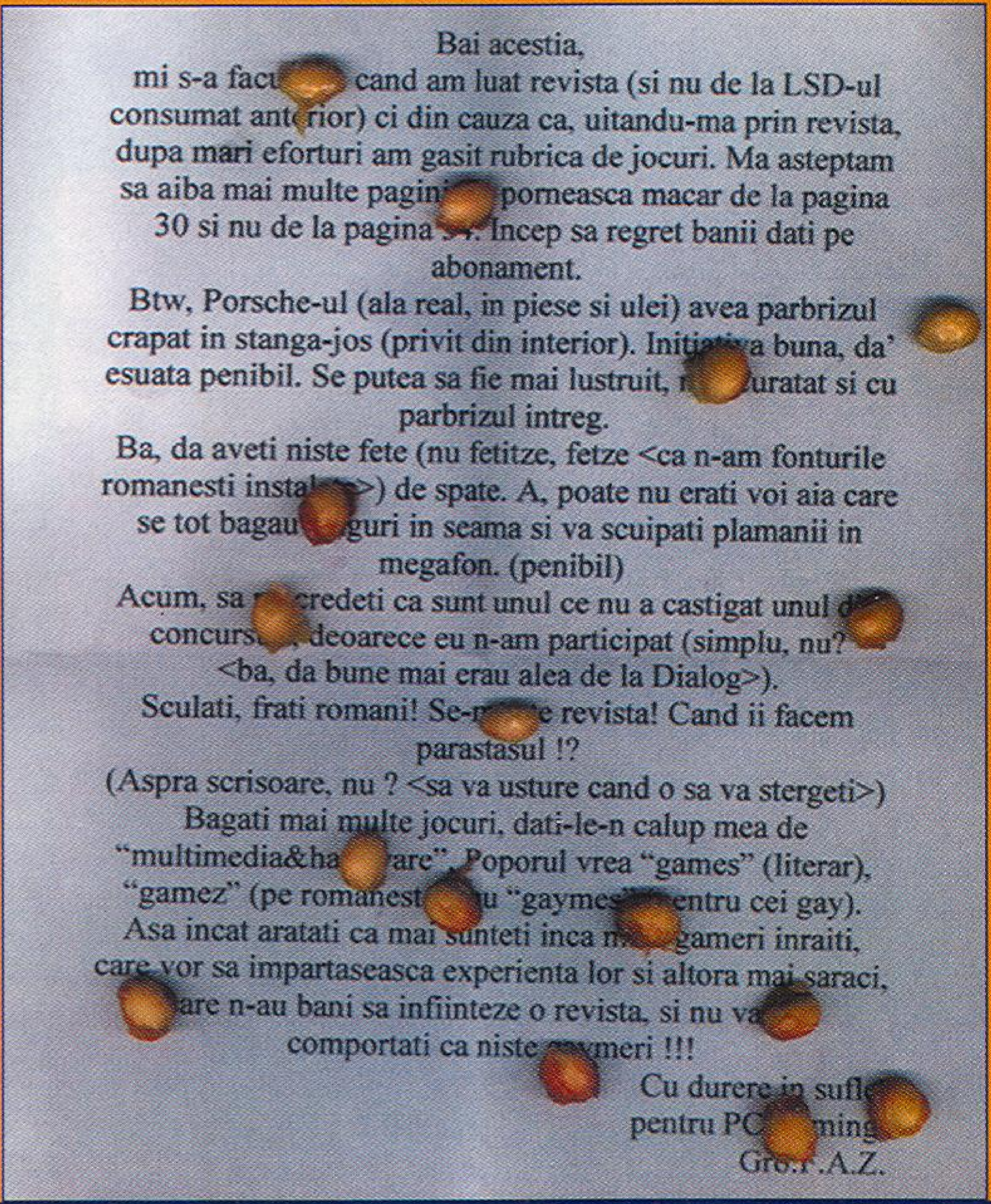
"Salut!, am achiziționat de curând jocul Nox (în original) și vreau sa spun ca am o problema (cred). Jocul merge de-a dreptul infect la partea de animații (personaje, vraji&stuff). Nu exista nici o scadere în redarea sunetelor, timpii de încarcare sunt mici, deci nu știu ce se întâmpla. Am un PII 300, 64Mb Ram, Banshee. Cum se pot (sau mai bine zis cu ce se pot) consuma atâtea resurse? E chiar ofticant sa știi ca ai dat atâția bani pe un joc care nu ruleaza conform așteptarilor.
PS. observați ca, deși este prima mea "scrisoare" (daca poate fi numita astfel) catre redacție, nu v-am laudat..."

Ok, sperând ca placa audio face parte din clasa Vortex 1,2 sau Live!, iata ce ne-a

Gro.F.A.Z., prin poștă

"Băi aceștia, mi s-a făcut rău cînd am luat revista (și nu de la LSD-ul consumat anterior) ci din cauză ca, uitîndu-mă prin revistă, după mari eforturi, am găsit rubrica de jocuri. Mă așteptam să aibă mai multe pagini, să pornească măcar de la pagina 30 și nu de la pagina 54... Încep să regret banii dați pe abonament. Btw, Porsche-ul (ăla real, în piese și ulei) avea parbrizul crăpat în stânga jos (privit din interior). Inițiativă bună, dar eșuată penibil... Bă, da aveți niște fețe...de spate. A, poate nu erați voi ăia care se băgau singuri în seamă și vă scuipați plămânii în megafon. (penibil)... Băgați mai multe jocuri, dați-le-n calup mea de "multimedia&hardware". Poporul vrea "games" (literar), "gamez" (pe românește) sau "gaymes" (pentru cei gay). Așa încât arătați că mai sunteți încă niște gameri înrăiți, care vor să împărtășească experiența lor și altora mai săraci, care n-au bani să înființeze o revistă..."

Băi Grofax, poate ești tu vre-un Hitler mic ca în Sven Hassel, dar la capacitatea de a discerne realitatea de imaginație nu stai prea bine. Poate e vina LSD-ului, poate e vina Mărioarei (cunoscătorii știu de ce) însă deocamdată suntem o revistă "multimedia&hardware", după cum vrea boborul, conform ultimului sondaj... În ceea ce privește Porsche-ul,... când o să avem vreo data inițiativa de a aduce mașini la Cerf vom avea grijă să fie ale noastre, că sunt curate și parfumate (deh, mașini care au vazut multe la viața lor). În rest poate ar fi bine să faci distincția dintre două standuri diferite, altfel riști să fi penibil, în cel mai realist sens al cuvântului.
Nu, nu eram noi ăia care "se băgau singuri în seamă și ne scuipam plamânii în megafon". "Noi suntem baieții de care ți-a spus mama să te ferești" TM, stăteam la calculatoare și ne jucam în ciuda gamerilor adevarați de pe margine care urlau la noi prin megafoane să ne sculam și să-i mai lăsăm și pe ei. Iar când ne plictiseam organizam câte un concurs, la care jucau doar 3l33t-a, lamerii stând pe margine și spunând "penibil"... acum banuiesc că nu o să-ți mai faci abonament la revistă, nu? Eu m-aș razbuna într-un fel, nu-i așa?...


Bai acestia,
mi s-a fac[illegible] cand am luat revista (si nu de la LSD-ul consumat ant[illegible]rior) ci din cauza ca, uitandu-ma prin revista, dupa mari eforturi am gasit rubrica de jocuri. Ma asteptam sa aiba mai multe pagin[illegible] porneasca macar de la pagina 30 si nu de la pagina [illegible]. Incep sa regret banii dati pe abonament.
Btw, Porsche-ul (ala real, in piese si ulei) avea parbrizul crapat in stanga-jos (privit din interior). Initi[illegible]a buna, da' esuata penibil. Se putea sa fie mai lustruit, [illegible]uratat si cu parbrizul intreg.
Ba, da aveti niste fete (nu fetitze, fetze <ca n-am fonturile romanesti insta[illegible]>) de spate. A, poate nu erati voi aia care se tot bagau [illegible]guri in seama si va scuipati plamanii in megafon. (penibil)
Acum, sa [illegible]credeti ca sunt unul ce nu a castigat unul [illegible] concurs[illegible] deoarece eu n-am participat (simplu, nu? [illegible] <ba, da bune mai erau alea de la Dialog>).
Sculati, frati romani! Se-[illegible]e revista! Cand ii facem parastasul !?
(Aspra scrisoare, nu ? <sa va usture cand o sa va stergeti>)
Bagati mai multe jocuri, dati-le-n calup mea de "multimedia&ha[illegible]are". Poporul vrea "games" (literar), "gamez" (pe romanest[illegible]u "gaymes[illegible]entru cei gay).
Asa incat aratati ca mai sunteti inca [illegible]gameri inraiti, care vor sa impartaseasca experienta lor si altora mai saraci, [illegible]are n-au bani sa infiinteze o revista, si nu va[illegible] comportati ca niste [illegible]meri !!!
Cu durere in sufl[illegible]
pentru PC[illegible]ming
Gro.F.A.Z.

trecut prin cap sa faci:
Etapa I: Muzica clasica gen Vivaldi, Bautura: Cola Light. 2XCtrl-Alt-Del (de doua ori). Ai intrat în Windows da?, Ctrl-Alt-Del din nou. Opresti toate task-urile inutile (inclusiv imprimanta aia, ar trebui sa ramâna numai Explorer). Lansezi jocul. Merge mai bine? Nu merge? Citeste mai departe.
Etapa II: Muzica: Britney Spears, Backstreet Boys. Bautura: lapte batut, ceai (nu amândoua odata!). Reinstalezi ultimele drivere pentru: placa video, placa audio (vezi pe cd-urile de la revista aceea, cum îi spune Camile?.., XPC..aşa.). Dupa reset-urile de rigoare, tot nu merge bine Nox-ul? Nu merge zici? Mai sa fie...
Etapa III: Muzica: Prodigy, Rage Against The Machine. Bautura: bere, blonda, bruna, de toate culorile si roz daca ai. Sa fie multa ca ai de reinstalat Windows-ul, nu de alta. Reinstalezi Windows-ul (o singura data, dar în alt director). Reinstalezi driverii, reinstalezi Nox-ul. Nu merge bine?!!. Ok, fi atent acilea:
Etapa IV: Muzica: Metallica, Slayer. Bautura: Vodka, "2 prune", palinca-ntr-un cuvânt. LOW LEVEL Format la HDD (din BIOS, salveaza-ti datele absolut necesare, aşa, ca fapt divers). Reinstaleaza Windows (sau altceva mai bun). Repeta Pasul III. Tot nu mergeee? La noi a mers... Parerea mea...

Flaviu Vuici, e-mail

"Nu am nimic cu UT (l-am jucat mult, înaintea aparitiei Quake III-ului şi putin dupa), acum joc doar Quake 3. Un adevar incontestabil: Adevaratii gameri joaca Q3! Şi când spun asta stiu ca sunt în asentimentul multora şi ca, cum s-ar zice, baietii cu multe BFG-uri sunt cu mine, fratii din KoF sunt cu mine. E vorba de feeling mai baieti, de acel rush care te cuprinde. E vorba de a fi învingator sau înving, e vorba de a stapâni şi controla viteza impusa de Q3, de a intui miscarile adversarului, de a fi rasplatit cu accuracy, de a fi un adevarat warrior şi de multe alte lucruri pe care nu le ai în UT şi pe care multi în micimea viziunii lor nu le pot cuprinde. UT e un joc bun dar fata de Q3...e ca şi cum ai concura în formula 3000 sau în Formula 1, e ca şi cum ai fi leader într-un azil de batrâni sau un leader printre gladiatori în arenele romane."

Dan Şerbănescu, e-mail

"Dragă redacţie Level: hai că v-a întrecut extrem pc-ul.
2. De ce nu puneţi şi voi o rubrică multimedia-hardware ?
3. Am auzit că a apărut Wodo Benshee, e bun?
4. Voi nu v-aţi plictisit de Diabolo 2? eu l-am terminat.
5. Cum pot să aflu câţi megaherzi are mouse-ul meu?
6. Voi vă jucaţi Unreal Arena 3 ?
7. Cum ?
Vă mulţumesc, PS. : Multumesc."

Ok, forwardăm e-mail-ul către Level, Dane... Şi pentru că tot suntem aici, mai adăugăm şi noi două întrebări la lista ta ca să avem un număr divizibil cu 3. Aşadar:
8. Voua v-a mers "demo-ul playable" de Diablo 2 de pe CD-ul revistei?
9. Cum?



Vuici, îti marturisim ca şi pe noi ne apuca acelaşi rush în multe ocazii. De obicei înlocuim particula Q3 cu "fata", şi totul capata pentru noi o alta dimensiune, Z, adica adâncimea. În ceea ce priveste UT-ul, în sfârşit, ma îndoiesc sincer ca un "Quaker adevarat" poate sa ne faca fata în UT mai mult de 3 minute. E o alta tehnica de abordare, e altceva. Îti trebuie inteligenta, îti trebuie viteza în reactii şi miscari de felina pentru a cuceri. Satisfactia însa... ah, satisfactia... e totala. Fiecare muschi, fiecare glanda îşi aduce aportul în aceasta descarcare, aproape orgasmica, pe care ti-o ofera, da, UT-ul. Desigur, aşa suntem noi, modesti. Cautam satisfactia totala în fiecare clipa, chiar daca uneori aceasta e sinonima cu un joc.

Vârtejeanu Vlad, e-mail

"Salut!
În primul rând congrats pt. revista, e destul de buna. Cum e însa cu paginile alea în plus..? (mai tineti minte chestionarul cu 100 pagini 30.000 pe vremea aia?) Ar fi marfa daca aţi face un top cu cele mai bune jocuri (din toate timpurile sau mai recente) sectionate pe genuri, cam cum e în PCZone (stiu ca e greu dar zic ca merita...)
Acum vin la nedumerirea mea: care drivere sunt mai bune pt TNT-ul de la Creative, cele nVidia-Detonatorul sau alea de la Creative? şi daca jocurile fac urât la vreuna dintre ele.
Ca încheiere textul cu care unii au reuşit sa intre în Forumu' vostru:"... stiu ca nu o sa-mi publicaţi scrisoarea iar daca o faceţi o sa va bateţi joc de mine..." :-)
Cam asta a fost tot. Mersi anticipat şi continuaţi-va treaba ca o faceţi din ce în ce mai bine."

Ambele sugestii sunt bune şi le avem în lucru. De fapt, chiar de la numarul acesta se vede o oarecare marire a numarului de pagini, iar aceasta tendinta de crestere aproape necontrolata va continua şi în viitor. Problema e sa stim unde sa ne oprim, în aşa fel încât sa nu trebuiasca ca cititorii nostri mai tineri sa spele parbrize prin intersectii, desi am auzit ca se câştiga onorabil la urma-urmei şi ne-ar trebui tuturor masini mai curate, mai uscate. În ceea ce priveste top-urile, trebuie sa recunosc, nu le-am facut fiindca ar implica un proces de gândire, lucru care ne creaza un disconfort, deşi nesemnificativ, totuşi prezent în mod suparator... Însa daca tot marim numarul de pagini, trebuie sa le şi umplem cumva, chiar daca ne-ar fi mai comod sa le dam albe.
Cât despre driverele pentru TNT-uri, cam toate sunt la fel (ma refer la aceiasi versiune). Vreau sa spun, toate placile arata la fel, au aceiasi configuratie, iar driverele de la Creative de exemplu au la baza Detonatoarele de la nVidia. Aşa ca sfatul meu e sa-ti pui ultima versiune, Detonator 5.22 la data la care scriu, o sa-ti mearga perfect.
Nu trebuie sa pui neaparat textul acela. Trebuie sa fi ori foarte pertinent în punerea problemei ori foarte impertinent. Ambele atitudini au aceleaşi şanse...

Alex, e-mail

"De ce nu aţi spus nici un cuvintel despre MechWarrior 4, Starship Troopers, Red Alert II, Star Trek: Klingon Academy, Daikatana, Thief II: The Metal Age? De ce nu aţi comentat nimic despre procesul între Aureal şi Creative Labs?"

Sunt multe despre care putem spune câte un cuvintel, şi puţine despre care putem spune mai multe. Într-adevar, atunci când avem mai multe de spus şi merita într-adevar, atunci spunem. Dovada ca în acest numar exista câteva cuvinte bune despre câteva din jocuruile mentionate de tine. În ceea ce priveste procesele, anuntam pe aceasta cale ca exista un proces între Aureal şi Creative. Deasemenea mai anuntam ca exista procese între 3dfx şi nVidia, între S3 şi nVidia, între Microsoft şi Statul American, şi altele. Se estimeaza ca în viitor va avea loc un proces de bun simt între John Romero şi publicul jucator care este parese cam nemultumit de Daikatana.

De ce? De slab ce este. Şi nu o zicem noi, o zice Internetul. Toate acestea sunt interesante ca fapt divers însă până la un verdict final, este greu de tras vreo concluzie despre ceea ce se întâmpla acolo în State. Iar ceea ce conteaza cel mai mult pentru utilizator este produsul finit şi mai putin bârfele din salile de tribunal. Însa problema survine de fapt din alta zona: oameni care au Internet şi oameni care nu au. În România cei care nu au sunt majoritatea, iar pentru acestia ştirile care celorlalti li se par vechi pentru ca le vad tot timpul pe Internet, sunt foarte asteptate. Ar fi perfect daca am aparea odata pe saptamâna, probabil ca aşa ar fi toata lumea fericita...desigur, o data pe zi ar fi şi mai bine...dar probabil ar fi un pic cam costisitor. Şi nu pentru noi. Pentru cititor.

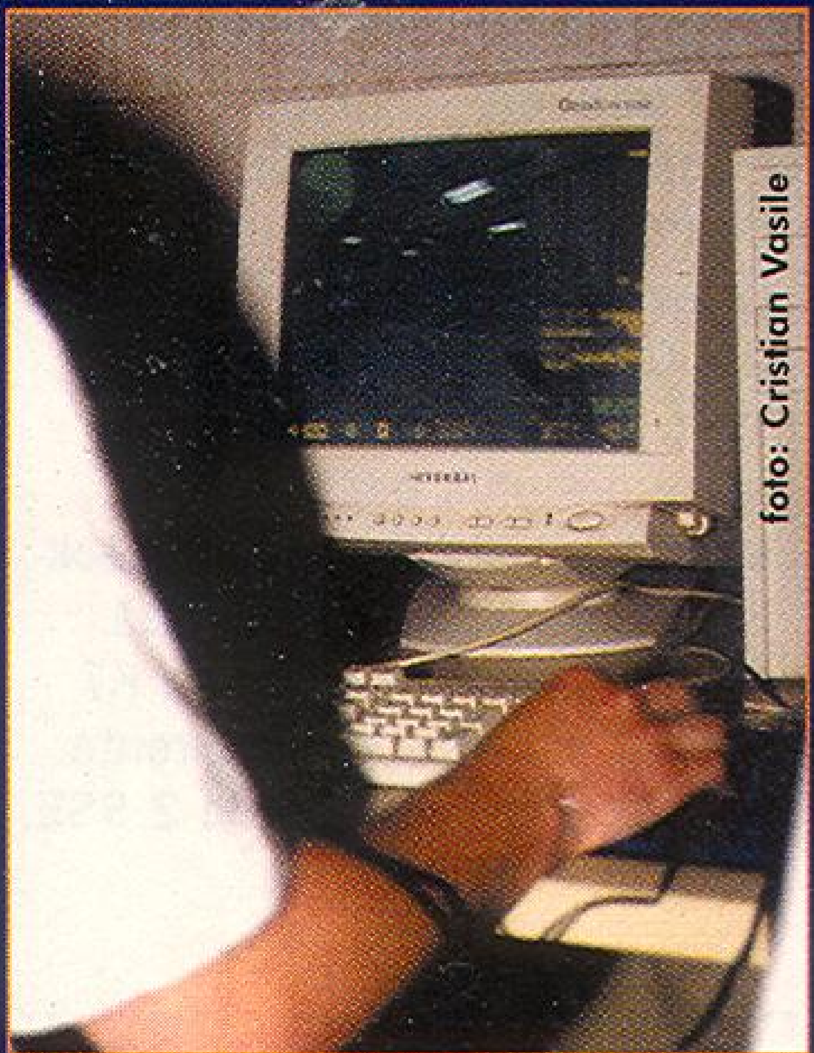
Silviu - Bucureşti

Am urmatoarea configuratie:
MB AP5S cu Award Modular BIOS v4.51PG, P133Mhz, 32Mb, 1.2 Gb HDD Western Digital Caviar FAT 16, S3 TRIO 64V+ (2 Mb) Diamond Monster 3D(4 Mb), V.90 K56Flex ISA, C-Media SB16 CMI8330(Audio Plus 6400 3D)-ISA, Samsung CD-ROM SCR-3231 - Windows 95 4.00.950 B

Am urmatoarele întrebari:
1-Sa trec la Windows 98 SE ?
2-Voi avea probleme cu driverele?
3-Merita sa trec la FAT 32 ?
4-Daca trec la FAT 32 cu ajutorul lui Partition Magic pot sa o fac cu datele pe HDD (se strica configuratia programelor sau altceva) sau trebuie sa îmi formatez HDD mai întîi?
5-Windows 95 4.00.950 B poate fi instalat pe un HDD formatat FAT 32?
6-Bios-ul placii este din anul 1995 sau 1996; daca fac un upgrade la HDD de la 1.2 la 8.4 exista şansa ca Bios-ul sa nu recunoasca HDD? Aceeasi intrebare şi pentru FAT 32.
7- Pot sa îmi cumpar o placa audio bazata pe Vortex 2 sau aceasta "cere" un procesor mai puternic pentru a functiona bine?
8- Pot sa îmi fac un upgrade de la voodoo 1 la voodoo 2 sau este prea slab procesorul meu(133)?

1. Merita sa faci upgrade la Windows 98 oricînd, singura conditie ar fi sa ai un procesor mai rapid (RAM-ul e suficient). Mai bine ramîi la Win95 OSR2 în cazul tau.
2. Ramîi cu Win95OSR2, are drivere destul de noi.
3. Buna întrebare. În general merita, însa harddisk-ul tau e destul de mic pentru a fi şi o soluţie eficienta...
4. Poti trece la FAT32 fara sa formatezi HDD-ul.
5. Da, sper, pentru tine
6. Exista "sansa" asta oricînd, la tine e mai mare ca niciodata. Încearca sa vezi daca nu poţi sa-ţi flash-uiesti BIOS-ul.
7. Da, Vortex 2 cere un procesor mai puternic pentru a functiona la întreaga capacitate.
8. Poţi sa-ţi faci. Voodoo2 a fost una din cele mai reuşite placi 3dfx, rulînd mai bine decît Voodoo1 indiferent de situaţie.

Contra-Atac în cluburile de jocuri



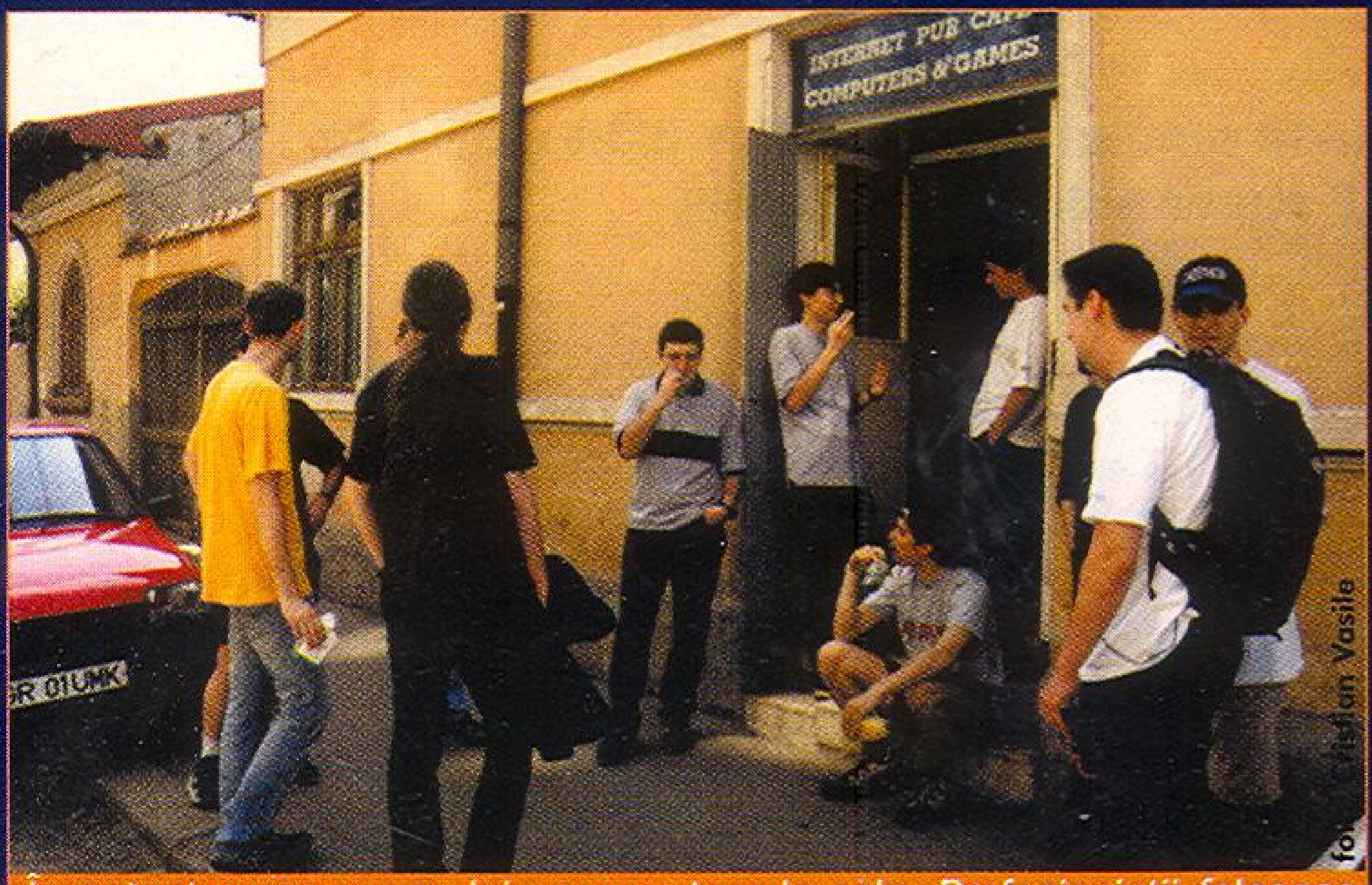
Iata o mâna de profesionist.

Counter-Strike invadeaza încet, încet, România. Deşi ma îndoiesc profund ca va ajunge vreodata la fel de popular ca 3D shooter-e clasice ca Unreal Tournament sau Quake 3, tot mai mulţi oameni îl descopera cu placere, iar jucatorii buni sunt din ce în ce mai numeroşi. Luna aceasta, doua concursuri de Counter Strike au facut deliciul pasionaţilor acestui joc. Primul dintre ele, desfasurat la Forte Games Constanta, a adunat la start nu mai puţin de 13 echipe de câte 4 jucatori. S-a jucat exclusiv pe de_dust, echipele trecând pe rând prin ipostaza de terorist şi anti-terorist în cadrul aceleiaşi etape. Concursul pare sa fi fost foarte bine organizat (noi nu am fost martori), iar în final - dupa 5 zile de joc - s-a impus echipa alcatuita de JacUZZY, Eraser, El-Mala si Fane. A doua echipa finalista, farandoiala foarte buna şi ea, îi aduna pe Mihai, Bigdaddy, TARA şi Torasque.
Al doilea concurs, mai modest, a avut loc în Bucureşti, la No Problem Cafe (Str. Dorin Pavel nr.9 - în spatele cantinei studenteşti Tei). Aici s-au înfruntat doar 6 echipe de câte 4 jucatori, deşi potenţialul Bucureştiului pare sa fie totuşi mai mare. Etapele au avut loc pe o harta stabilita de comun acord între cele doua echipe (au fost alese de_dust, cs_militia şi cs_assault), pastrîndu-se şi aici ideea cu schimbatul rolurilor dupa un numar de runde. Pe locul întîi s-a situat echipa formata din Palk, FAQ, Freakazoid şi Jaf, iar pe al doilea cea compusa din Sub0666, No_Fear, Zombie şi Malky.



Tensiune maxima. Iata echipa care ne-a eliminat pe noi. Buh, ne-am ascuns în colţul nostru şi nu mai scoatem nasul în lume.

Avînd în vedere entuziasmul dovedit de toti participantii la concursuri, sunt sigur ca vom mai vedea alte asemenea iniţiative şi în viitor. Speram chiar la un server de Internet Counter-Strike în România, dar asta e cu totul alta poveste. Oricum, Counter-Strike beta 6.5, care va aparea probabil pîna la data la care cititi acest articol, va aduce multe schimbari în caracteristicile armelor şi în modul de joc. Pîna la concursul viitor, avem cu totii ce studia.

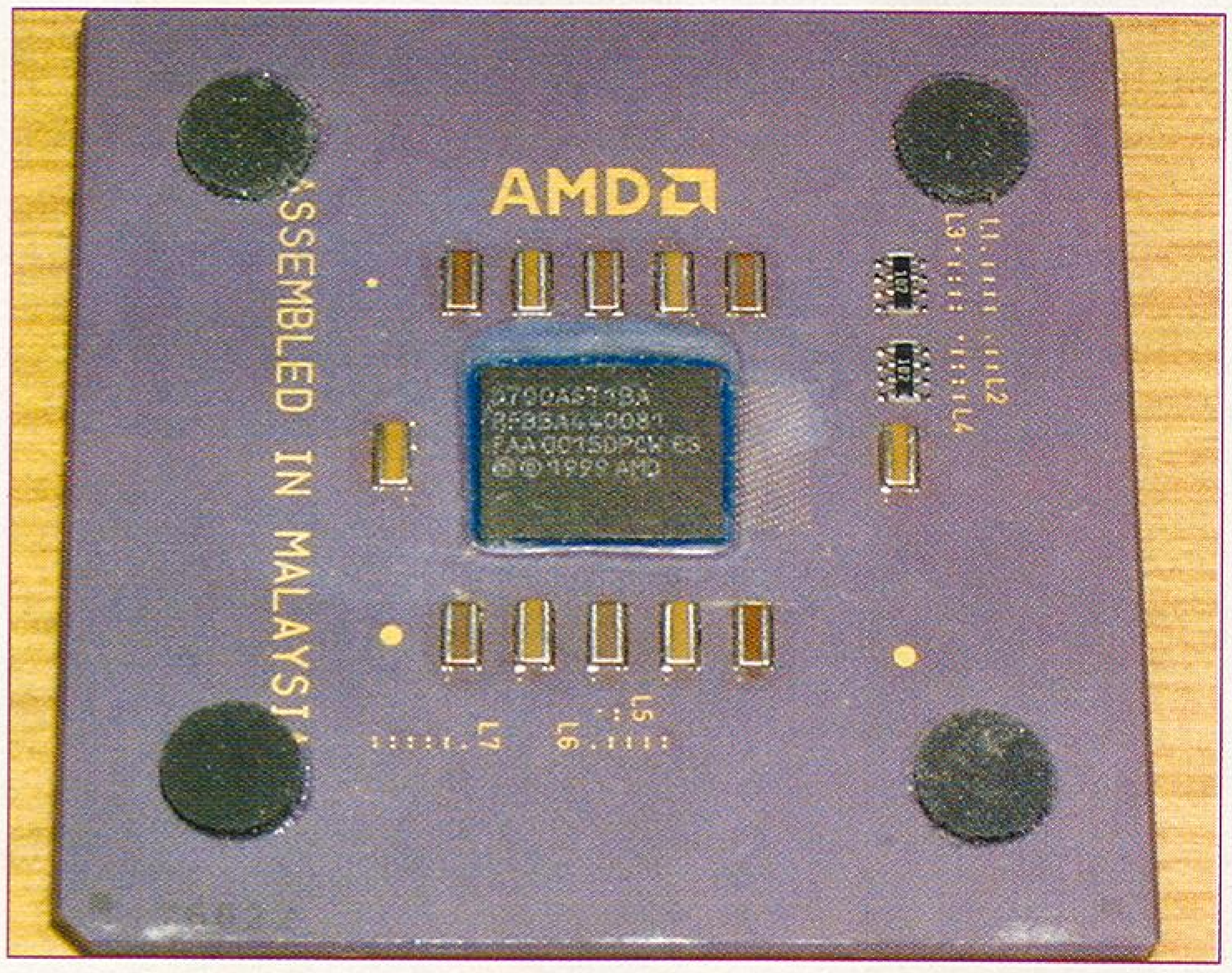


În aşteptarea concursului, punem ţara la cale. Profesioniştii folosesc fiecare moment pentru a se pregati (mânâncă).

Duron, noua soluție de la AMD

Duron are la bază core-ul procesorului Athlon, probabil cel mai de succes procesor AMD

Informații
Redactor: Cristi Radu **Tip produs:** Procesor **Tip articol:** Prima impresie



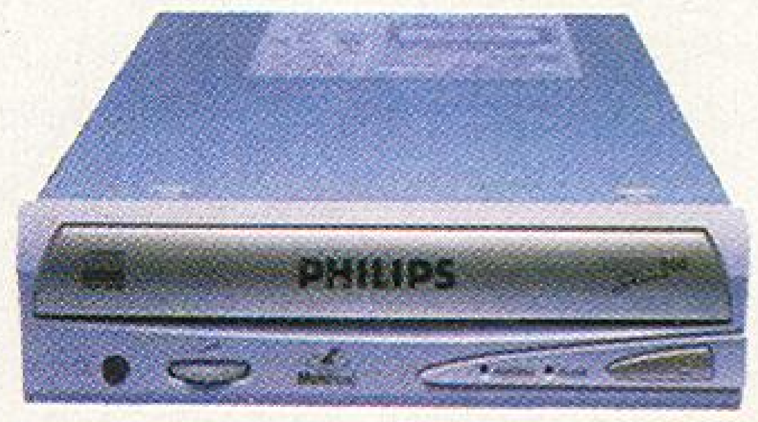
Pentru utilizatorul obișnuit, noul procesor Duron (fost Spitfire, fost Athlon Select) de la AMD va fi probabil o achiziție foarte inteligentă. Fiind așteptat pe piață luna aceasta (14-17 iunie), Duron are la bază core-ul procesorului Athlon, probabil cel mai de succes procesor AMD din ultima vreme și concurența directă a lui Pentium 3 de la Intel, însă la un preț mult mai rezonabil și cu posibilități de overclock-ing impresionante (asta dacă AMD nu reușește cumva să blocheze această opțiune între timp). Spre deosebire de Athlon, Duron va necesita o interfață Socket A cu 462 de pini, mult mai ieftină decît varianta Slot A (specifică Athlon) ceea ce va duce la o scădere semnificativă a costurilor cu împachetarea procesorului, acesta neavînd nevoie de o carcasă specială. Cei 22 milioane de tranzistori specifici Athlon sunt sprijiniți de un cache L1 de 128 KB (64KB instrucțiuni, 64KB date) situat pe pastila de siliciu a procesorului, precum și un cache L2 de 64KB. Arhitectura celor două cache-uri este unificată astfel încît informația nu se va repeta de două ori. Atît L1 cît și L2 cache vor rula full-speed, adică la viteza procesorului (L2 cache-ul se află tot pe pastila de siliciu a Duron-ului), deci singurul inconvenient rămîne mărimea acestora, semnificativ scăzută față de Athlon-ul standard. FSB-ul Duron-ului va rula pînă la 200 MHz oferind astfel o mulțime de combinații de viteză pentru sloturile PCI și AGP, în funcție de necesități și posibilități. Principalii furnizori de plăci de bază (AMD, ALI, VIA, SiS) au anunțat deja versiuni Socket A, bazate pe chipsetul 770 de la AMD (suport pentru 2 procesoare dar va apărea mai tîrziu) și 751. Specificațiile sunt clasice de-acum: AGP4X, memorii PC133, frecvența maximă a bus-ului de 200MHz. Rămîne de văzut dacă Duron-ul va suporta SMP (Symmetric Multi-Processing) într-adevăr, adică dacă va putea coopera cu unul sau mai multe procesoare pe aceiași placă de bază. Pentru că, practic, pentru 2*79$ (2 Duron la 550MHz) poți dubla, e adevărat în condiții speciale, performanțele sistemului. Pentru aceasta însă mai trebuiesc totuși cîteva investiții suplimentare în placa de bază care să suporte SMP și un sistem de operare (Windows 2000, Linux) adecvat. Astfel încît, principlalul avantaj, în afara prețului, pentru Duron sunt posibilitățile de overclocking, care dacă se păstrează măcar la fel de bine ca la K7 Athlon, vor oferi o concurență serioasă în fața Celeron 2 SSE.

Scrie repede și fără emoții! 2 super CD-Writere la test.

CD-Writerele au început să devină o necesitate la casa omului iar viteza lor este acum din ce în ce mai importantă. Plextor și Philips ne propun acum 2 super soluții de scriere.

Informații
Redactor: Cristi Radu **Tip produs:** CD-Writere **Tip articol:** Test

Philips CDRW800



Intotdeauna cînd cumperi un CD-ROM, cu atît mai mult un CD Writer trebuie să te asiguri că acesta își va îndeplini funcțiile o perioadă cît mai îndelungată de timp. CD-Rom-ul se apropie practic de perioada de viață a monitorului, piesa care se schimbă cel mai rar la un calculator. Nu e de mirare că alegerea acestuia trebuie să se facă cît mai atent pentru a nu avea suprize (care oricum nu pot fi înlăturate în totalitate) în viitor.

Oferta Philips în acest sens se concretizează prin CD Writer-ul seria 800 8/4/32. Vitezele 8X (150X8 KB) pentru scriere normală și 4X pentru scriere secvențială au devenit comune în ultima vreme astfel încît publicul țintă pentru seria 800 este evident utilizatorul obișnuit, lucru subliniat de-altfel de interfața IDE (există bineînțeles și versiuni SCSI). Porțiunea

frontală a unității, cea de acces, este prevazută, pe lîngă butonul de comandă a platanului, de o ieșire audio (pentru ascultarea CD-urilor de muzică direct de pe unitate) precum și de un potențiometru pentru controlul volumului. Starea unității este indicată în permanență de două leduri, însă din păcate lipsește un buton pentru controlul CD-urilor audio din unitate (Play/Stop eventual și Next Track).

Orice CD-ROM trebuie să asigure o cît mai bună protecție împotriva prafului, pentru ca perioada de viață să nu fie afectată prematur. Philips propune pentru aceasta practic o a doua mască a fantei prin care intră platanul cu CD-ul. Aceasta este acționată printr-un sistem cu arc, ridicîndu-se și coborînd în funcție de necesitatea accesului la CD. Design-ul acestei ușițe este deosebit fiind reprezentativ pentru Philips; rămîne de văzut însă dacă mecanismul se va dovedi eficace pe o perioadă mai lungă de timp, fiind binecunoscut faptul că introducerea unor părți mobile într-un sistem mărește susceptibilitatea acestuia de a se strica.

În funcționare, unitatea s-a dovedit foarte silențioasă, mai puțin în momentul deschiderii și închiderii care produce și mișcări semnificative (motorul mecanismului este destul de solid, lucru care nu e rău) care sunt preluate printr-o fixare adecvată în carcasa computerului.

Pachetul de livrare, destul de generos, cuprinde, pe lîngă obișnuitele cabluri IDE și de legatură audio la placa de sunet, 2 CD-uri goale dintre care unul reinscriptibil și software Adaptec, respectiv EasyCD Creator pentru scrierea CD-urilor și driverul rezident DirectCD pentru scrierea secvențială, adică pentru accesul la CD-urile reiscriptibile la fel ca la o unitate HDD.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Philips CDRW800
Distribuitor	Best Computers
Preț/Telefon	(01) 314.76.98
Detalii tehnice	
Interfață	ATAPI (EIDE)
Scriere	8X/6X/4X/2X
Rescriere	4X/2X
Citire	32X
Transfer/date	4800 Kb/sec
Buffer date	2 Mb
Viteză acces	115 ms
Aprecieri	
+ Viteza de acces redusă	

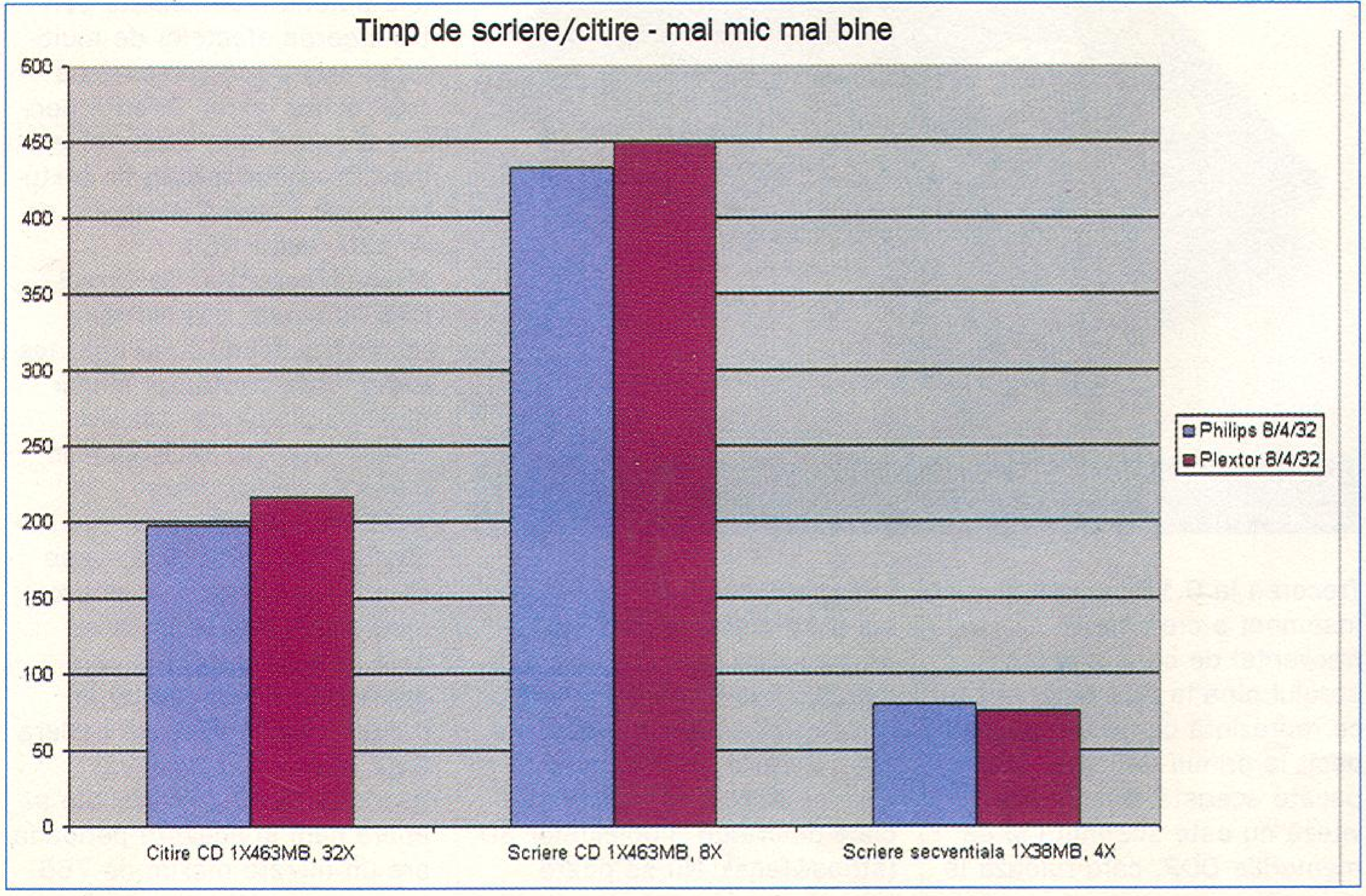
Plextor PlexWriter 8/4/32A



Unitatea Plextor este mult mai robustă și mai spartană decît cea Philips. De fapt, dacă pe ușița platanului nu ar fi scris "PlexWriter 8/4/32A" ai avea dificultăți majore în a deosebi unitatea de oricare alta fabricată în ultimii 5 ani de zile. E posibil ca masca unității să fie preluată la toate modelele Plextor deoarece ea seamănă ca aspect cu oricare altă unitate. Butonul standard de manipulare a platanului, led-ul de rigoare, mufa jack pentru căști și potențiometrul de volum sunt tot ceea ce se găsește pe unitate. Bănuiala că această carcasă s-ar putea la fel de bine potrivi pe orice alt CD-ROM este întărită de faptul că led-ul nu are decît o singură iluminare, verde, faza de scriere nefiind semnalizată în nici un fel.

Greutatea de 600g, cu 300g mai mare decît la Philips îi conferă o stabilitate mai bună, însă nici motorul unității nu este așa de puternic netrebuind să împingă o eventuală a doua ușiță de protecție. În funcționare unitatea se comportă bine, fiind mai silențioasă decît cea de la Philips.

În pachetul de livrare se mai găsesc două CD-uri goale (dintre care unul reinscripționabil), cablurile și șuruburile necesare, precum și ultima versiune CeQuadrant WinonCD 3.6 (împreună cu un driver special Windows 98/NT pentru scrierea secvențială a CD-urilor reinscripționabile). Plextor pare a fi unitatea heavy-duty, folosită la întreaga capacitate, fără pretenții de aspect și facilități. Rămîne de văzut dacă comportarea sa în timp corespunde acestui deziderat.



DETALII

Detalii produs	
Nume	PlexWriter 8X/4X/32X
Distribuitor	ICG
Preț/Telefon	(01) 221.73.43
Detalii tehnice	
Interfață	ATAPI (EIDE)
Scriere	8X/6X/4X/2X
Rescriere	4X/2X
Citire	32X
Transfer/date	4800 Kb/sec
Buffer date	4Mb
Viteză acces	170 ms
Aprecieri	
+ Buffer mare	
- Viteză de acces ridicată.	

O nouă generație de chipset-uri grafice de la nVIDIA

Leadtek GeForce 2 - GTS 32

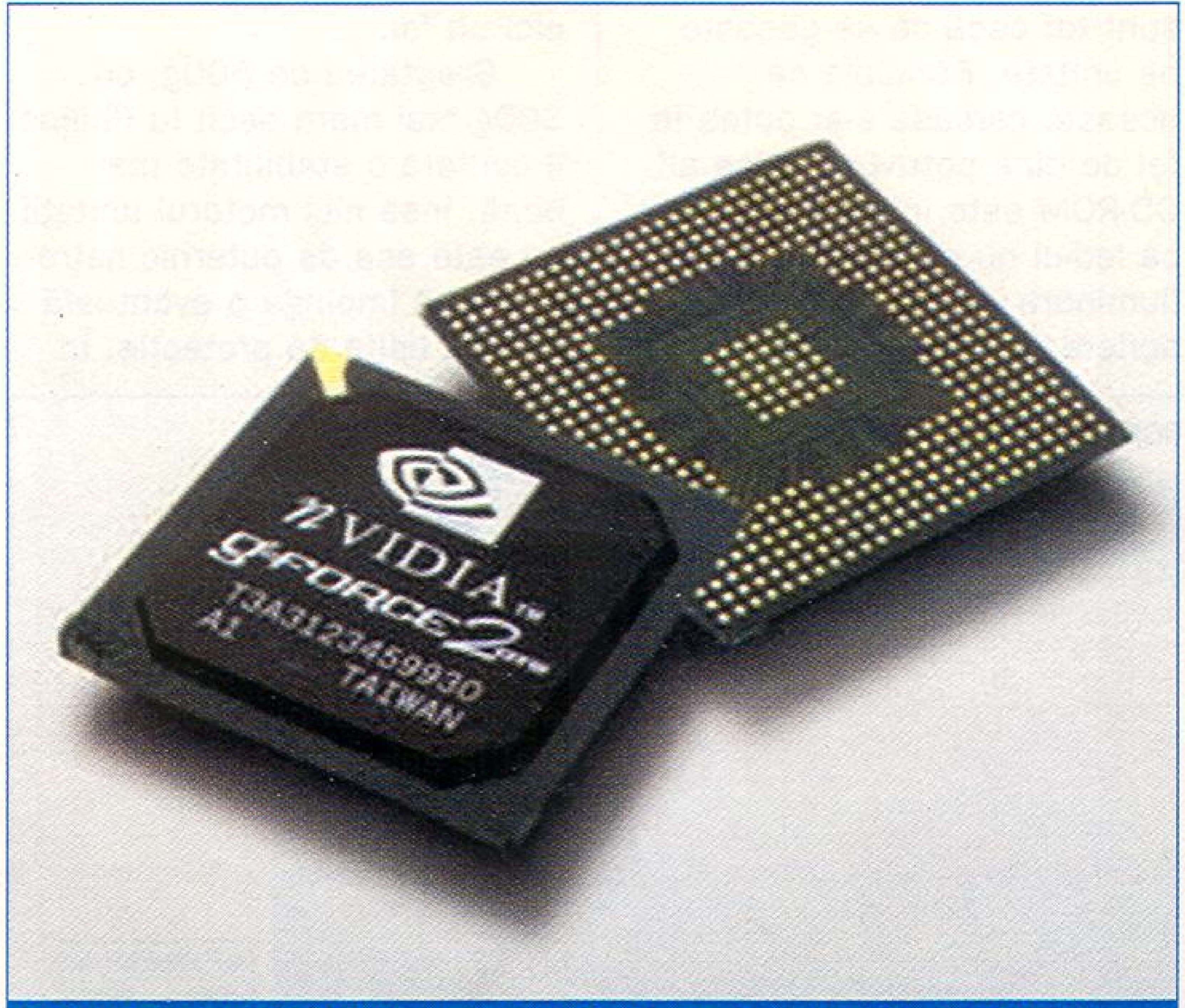
Noua generație de procesoare video nVidia sau un cip îmbunătățit și optimizat la maxim? Citiți și aflați!

Informații
Redactor: Cristi Radu **Tip produs:** Placă grafica **Tip articol:** Prezentare

De mai bine de un an nVidia a devenit liderul pieței acceleratoarelor 3D în ceea ce privește viteza și opțiunile de dotare. Procesorul GeForce256 s-a dovedit pînă la urmă suficient de puternic pentru a face față concurenței, fiind adoptat rapid de o serie de producători independenți de plăci video datorită caracteristicilor sale care îl situau într-o poziție de leader. În domeniul plăcilor grafice noile generații se succed deja la intervale de 5-6 luni, cei care nu țin pasul avînd mari probleme. nVidia nu a avut efectiv de ce să se grăbească pînă de curînd, din mai multe motive. Pe de-o parte nu aveau de ce să scoată un procesor mai rapid decît propriul procesor care era cel mai rapid de pe piață, iar pe de altă parte, 3dfx, deja eternul rival, a amînat de cîteva ori apariția Voodoo4 și Voodoo5. În luna Mai însă, lucrurile s-au încins și la propriu și la figurat deoarece noua generație care era anunțată la sfîrșitul lunii Aprilie a a promis să apară pe rafturile magazinelor. Iar răspunsul nVidia nu a întîrziat să vină, sub forma unu procesor mult îmbunătățit GeForce2 Giga Texel Shader (GTS).

Caracteristici de bază

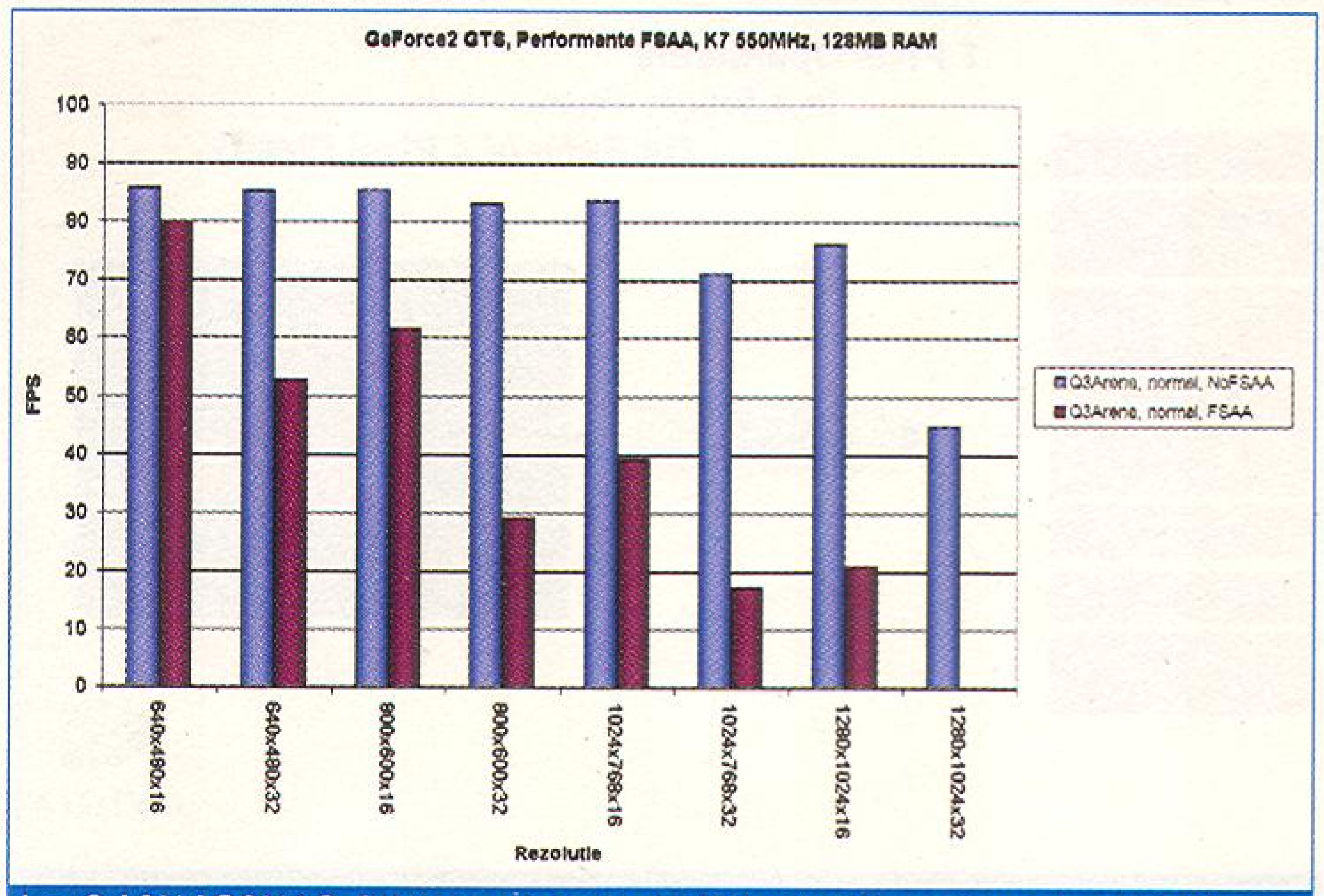
GeForce2 GTS este realizat în tehnologia de 0.18 microni spre deosebire de versiunea anterioară de 0.22 microni. Aceasta înseamnă un consum de energie mai mic și o frecvența de tact mai ridicată, dimensiunile fizice ale procesorului scăzînd. Cu toate că numărul de tranzistoare a crescut la 25 de milioane (față de 23 cîte avea GeForce) din cauza modificărilor și îmbunătățirilor, consumul de energie este mai mic eliminîndu-se problemele care existau pe unele sisteme K7 cu sursa de alimentare.



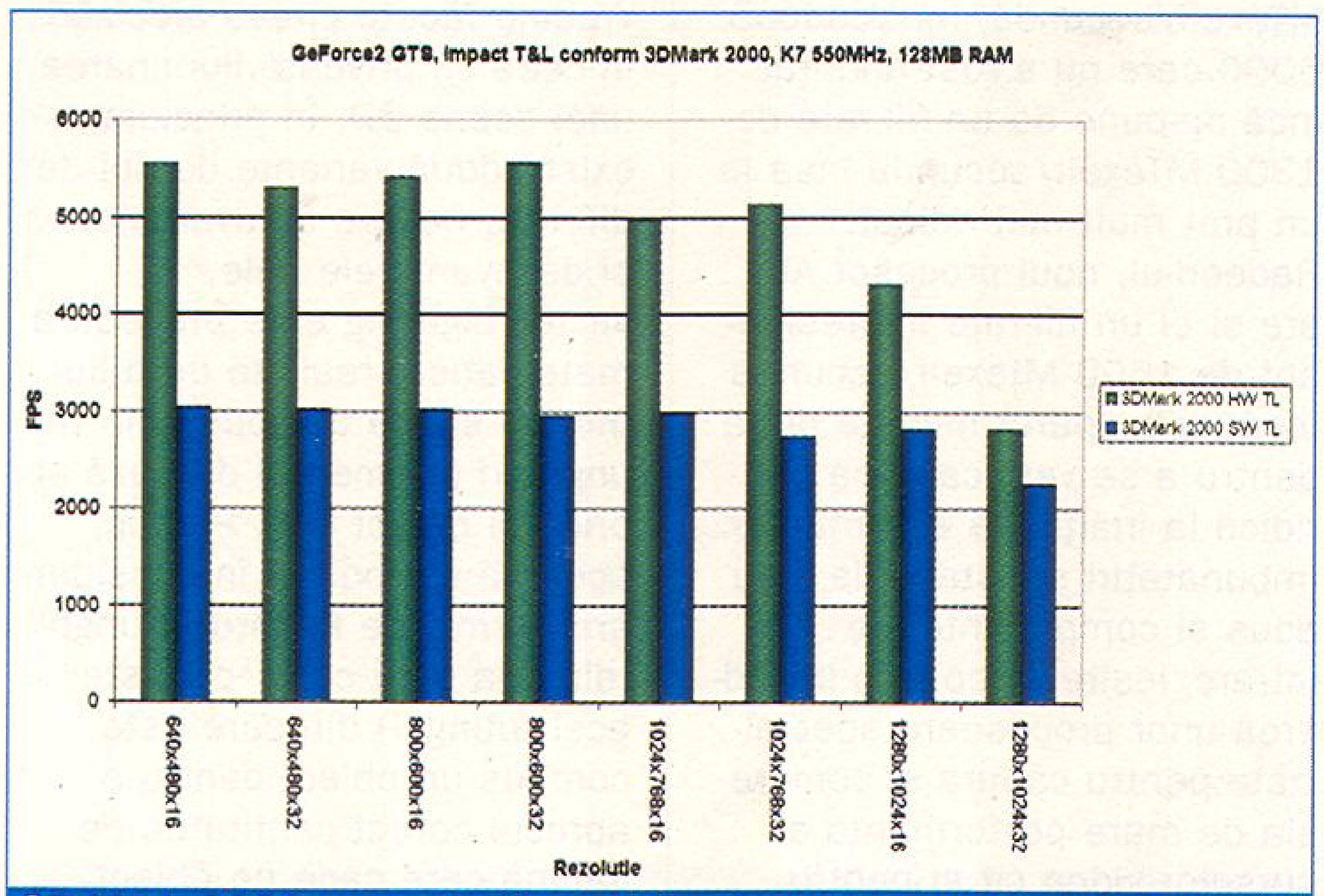
Geforce2 seamănă foarte mult cu un P3 sau K7 dacă luăm în considerare numărul de pini și realizarea pe 0.18um

Trecerea la 0.18 microni a însemnat o creștere a frecvenței de ceas a procesorului pînă la 200 Mhz, ceea ce reprezintă cu 66% mai mult decît la primul GeForce. Din păcate această creștere de viteză nu este susținută și de memoriile DDR, care rulează la 166Mhz ceea ce reprezintă o creștere a performanțelor cu 10%, prea puțin pentru ca întreaga viteză a procesorului să fie descătușată. Odată ce vor începe să apară memorii SDR la 200Mhz (DDR-400) și chiar mai mult, bariera celor 5.3 Gb/sec va fi depășită.

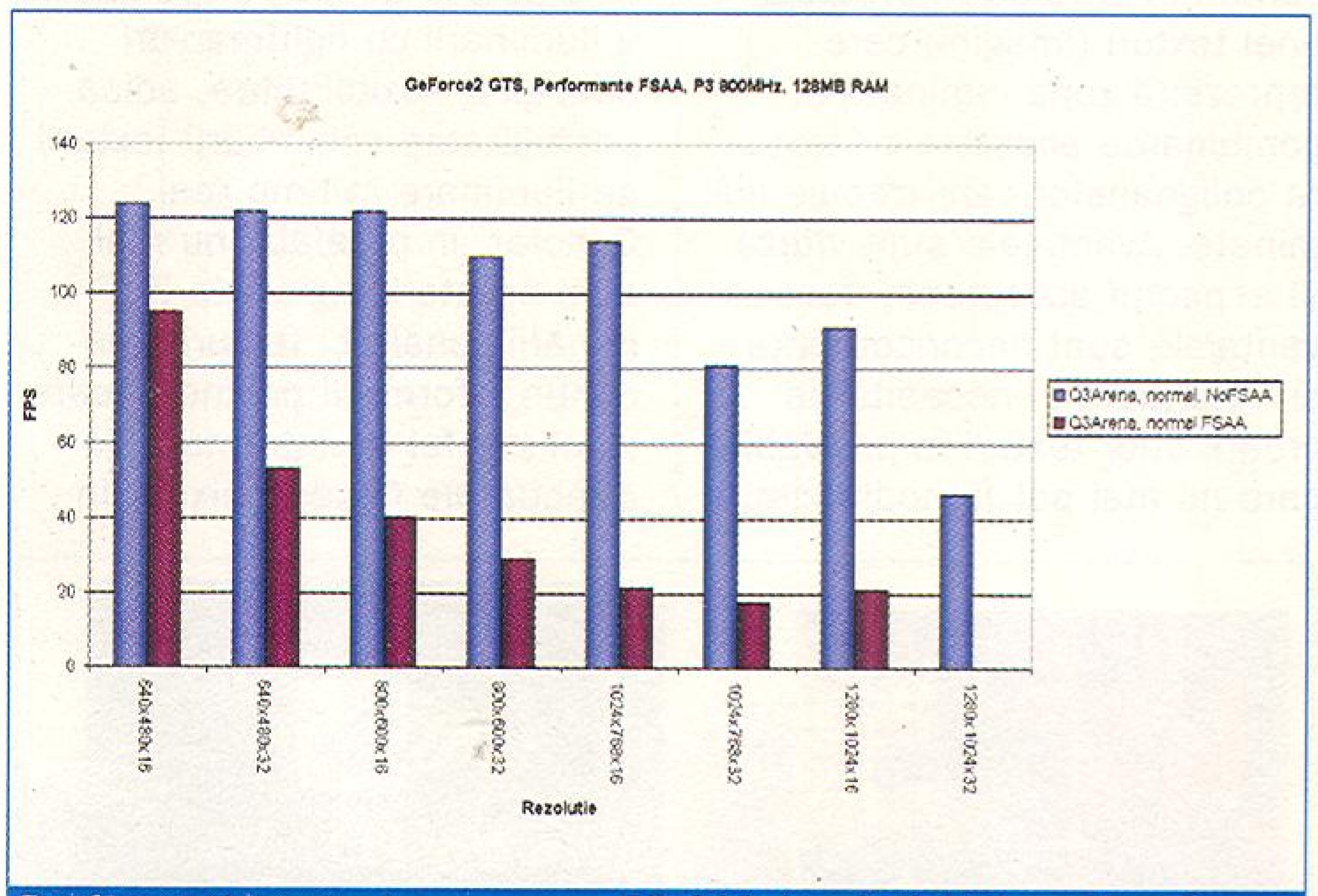
Pentru motorul Transform & Lighting al GeForce, cei 200Mhz înseamnă trecerea de la capacitatea maximă de calcul a 15 milioane de triunghiuri/secundă la o viteză teoretică de 25 milioane de triunghiuri/secundă. Desigur, aceasta este o viteză doar teoretică, care se atinge în condiții speciale de creare a obiectelor 3D (strips&fans). Nu se poate spune că motorul T&L are altfel de îmbunătățiri în afara creșterii efective de viteză, punctul slab rămînînd în continuare iluminarea cu mai multe surse de lumină. Din fericire acest neajuns este suplinit desigur de frecvența de tact mărită și de introducerea GTS-ului, un shader care simulează efectele de iluminare la nivelul texturii. Apariția GTS-ului nu ar fi fost posibilă însă fără o modificare esențială în structura procesorului. Primul GeForce dispunea de 4 căi paralele care puteau afișa cîte un pixel fiecare folosind cîte o textură separată pentru fiecare pixel afișat. Cele 4 conducte paralele puteau fi combinate pentru creerea efectelor de multitexturare, adică combinarea mai multor texturi diferite pentru afișarea unui singur pixel, însă fill-rate-ul maxim de texturare care putea fi atins era de 4*120, adică 480 MTexeli/secundă. GeForce2 GTS introduce posibilitatea aplicării a două (și nu una) texturi diferite pentru un singur pixel pe o singură cale din cele 4, dublînd astfel performanșele de texturare 4*200*2, adică 1600MTexeli/secundă. Ceea ce e impresionant, cu atît mai mult cu cît pînă la urmă se pare că nVidia e firma care apare prima pe piață cu un produs care depășește bariera Giga Texelilor. Într-adevăr Voodoo5 5500 care trebuia să apară cam în această perioadă are un fill-rate maxim de 766



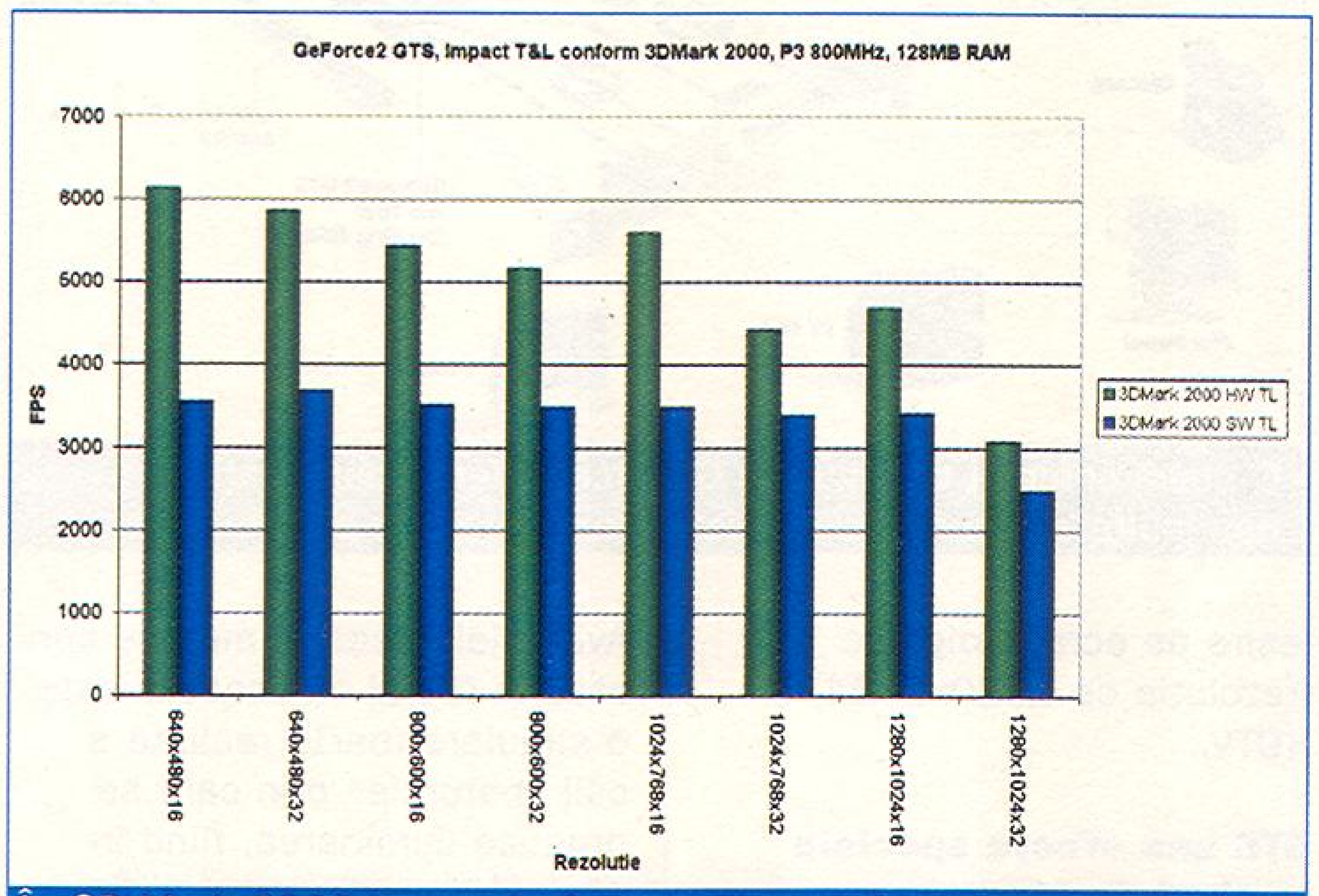
La 640X480X16 fill-rate-ul este suficient chiar și pentru FSAA. Rezoluțiile imediat superioare încep să pună probleme pentru FSAA în timp ce modul normal, fără FSAA nu produce pierderi semnificative de viteză.



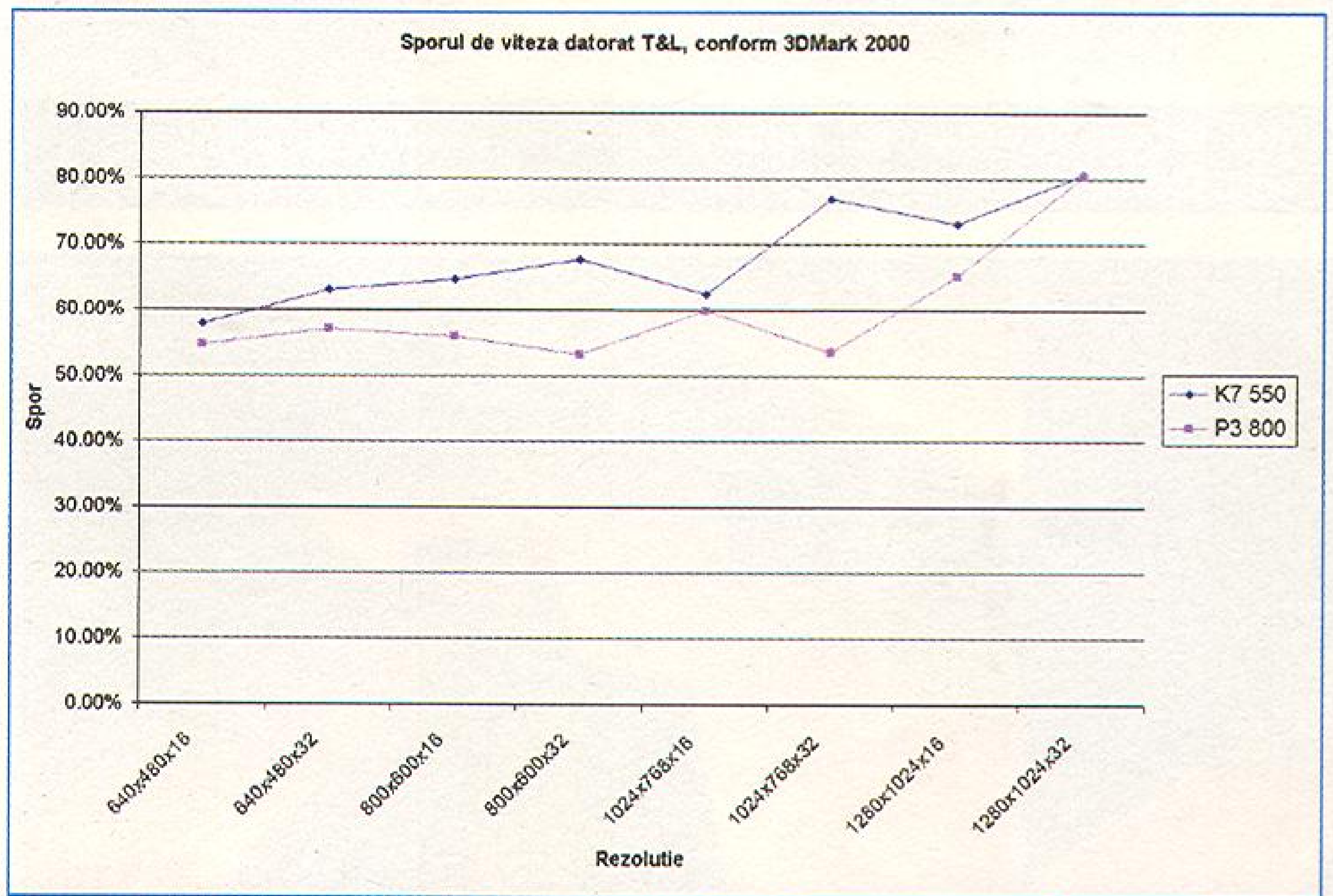
3D Mark 2000 nu poate fi considerat un benchmark de viață reală, mai ales datorită modului subiectiv în care atribuie ponderea TL-ului hardware, însă în lipsa unuei aplicații optimizate special pentru TL, rezultatele sunt echitabile.



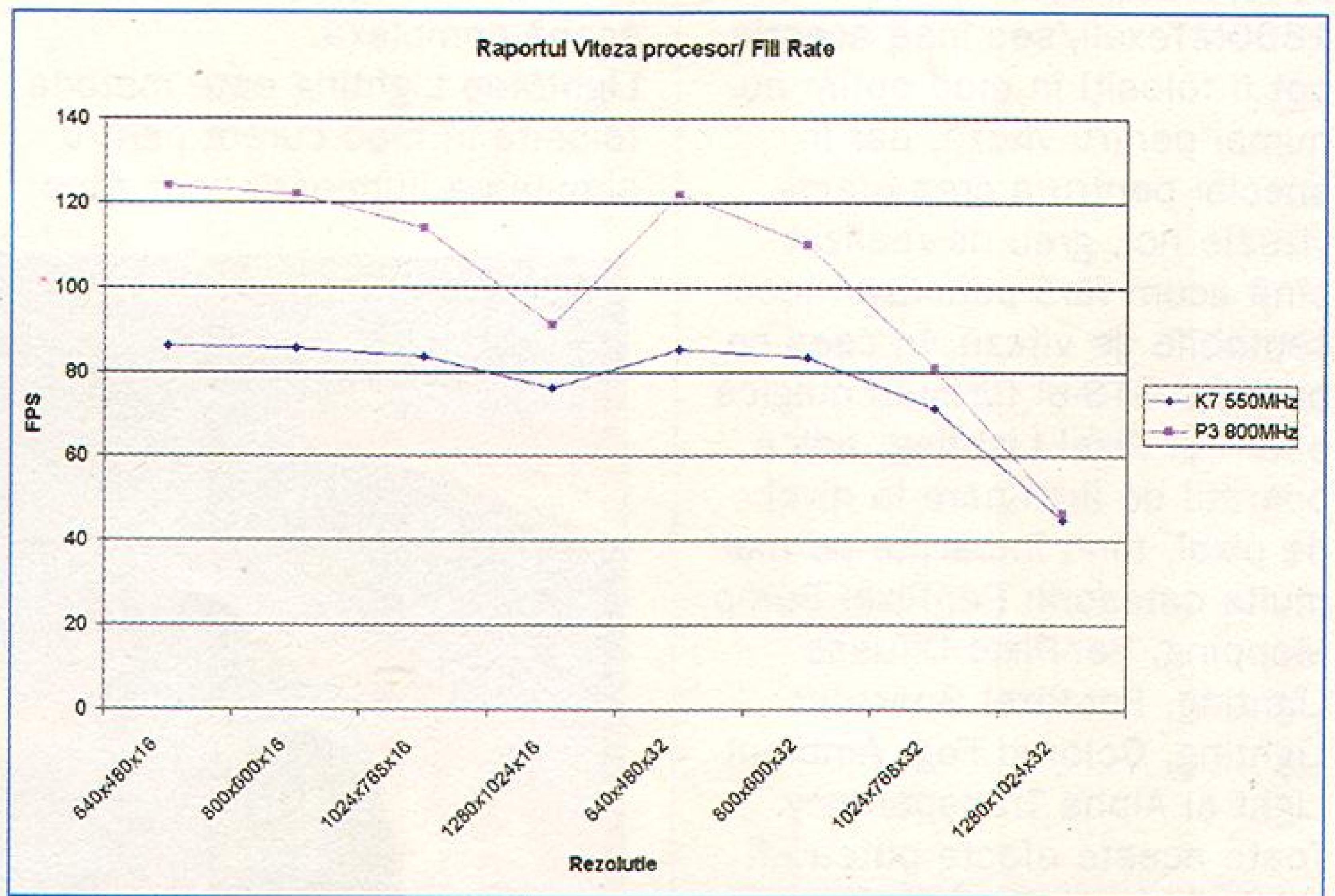
Performanțe superioare pe un P3 800 (cu 250 MHz mai mult ca la K7) ceea ce indică faptul că nefolosind modul FSAA performanțele maxime ale plăcii nu s-au atins încă. Cu FSAA-ul activat însă penalizarea de viteză este mult mai drastică decît K7.



În 3D Mark 2000 bonusul oferit de TL este încă semnificativ, însă la rezoluții superioare începe să-și spună cuvîntul deficiența de fill-rate. Este interesant de observat indicele 3D Mark fără TL, comun pentru toate plăcile, care ajunge la 3500, foarte bun.



Repet, un test destul de subiectiv însă în acest caz foarte indicat datorită comparației relative. Pîna la 800X600 impactul TL este constant, însă la rezoluții mai mari imapctul se mărește în scor tocmai datorită problemelor ridicate de fill-rate.



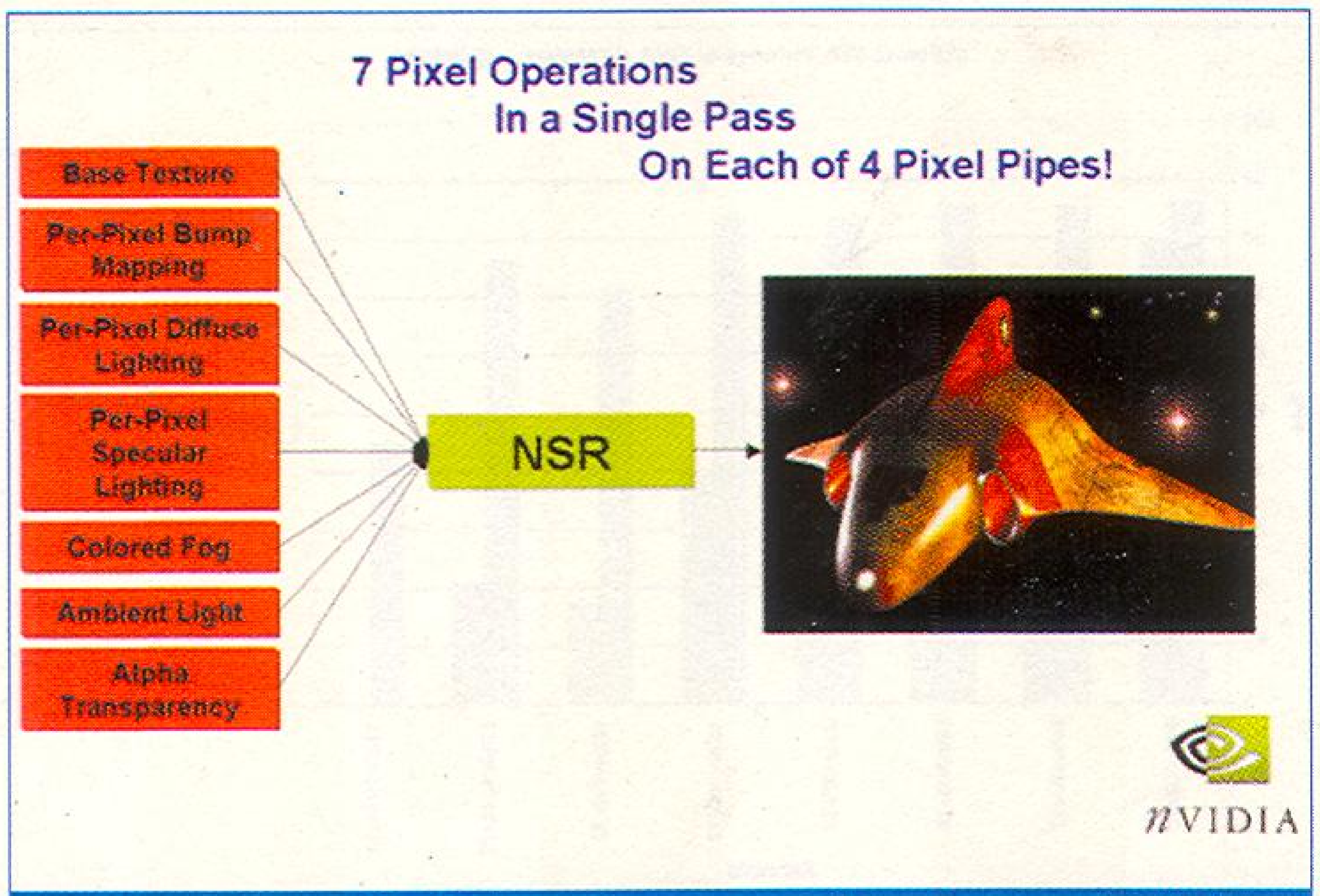
Deabia rezoluțiile peste 1024X768X32 în Q3 încep să deranjeze placa. Practic mai sus de aceasta rezoluție viteza procesorului calculatorului nu mai are mare importanță deoarece acesta trebuie să aștepte placa video și nu invers ca pînă acum.

MTexeli/secundă, iar Voodoo5 6000 care nu a fost anunțat încă dispune de un fill-rate de 1300 MTexeli/secundă însă la un preț mult mai ridicat. Radeon-ul, noul procesor Ati, are și el un fill-rate impresionant de 1500 Mtexeli/secundă însă nu a apărut încă pe piață pentru a se verifica dacă se ridică la înălțimea așteptărilor. Îmbunătățiri substanțiale s-au adus și componentei de intrare/ieșire video prin includerea unor procesoare specializate pentru capură și compresia de mare performanță a surselor video cît și pentru ieșire pe ecrane digitale (rezoluție de 1280x1024) și HDTV.

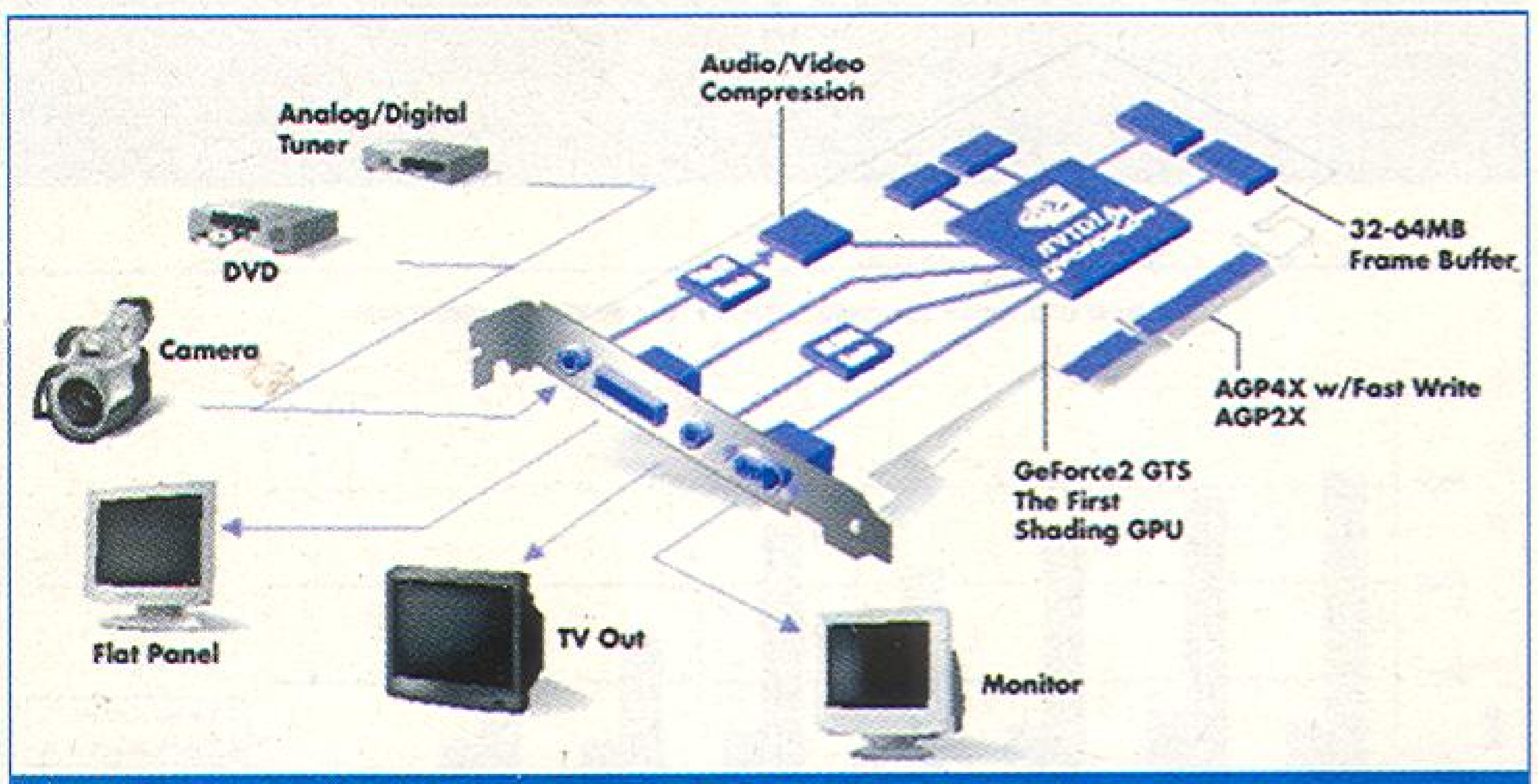
GTS sau efecte speciale la nivel de pixel

Puterea combinării a 7 texturi separate pentru un singur pixel într-o singură trecere nu este deloc de neglijat. nVidia s-ar fi putut lăuda doar cu cei 1600MTexeli/sec însă aceștia pot fi folosiți în mod optim nu numai pentru viteză, dar în special pentru a crea efecte vizuale noi, greu de realizat pînă acum fără penalizări inacceptabile de viteză. În ceea ce privește GTS-ul formula magică este Per Pixel Lighting, adică operații de iluminare la nivel de pixel, fiind împărțite pe mai multe categorii: Per-Pixel Bump Mapping, Per-Pixel Difuse Lighting, Per-Pixel Specular Lighting, Colored Fog, Ambient Light și Alpha Transparency. Toate aceste efecte puteau fi realizate desigur și pînă acum însă nu în timp real cu plăcile video exitente și ceea ce e cel mai important, nu dinamic.

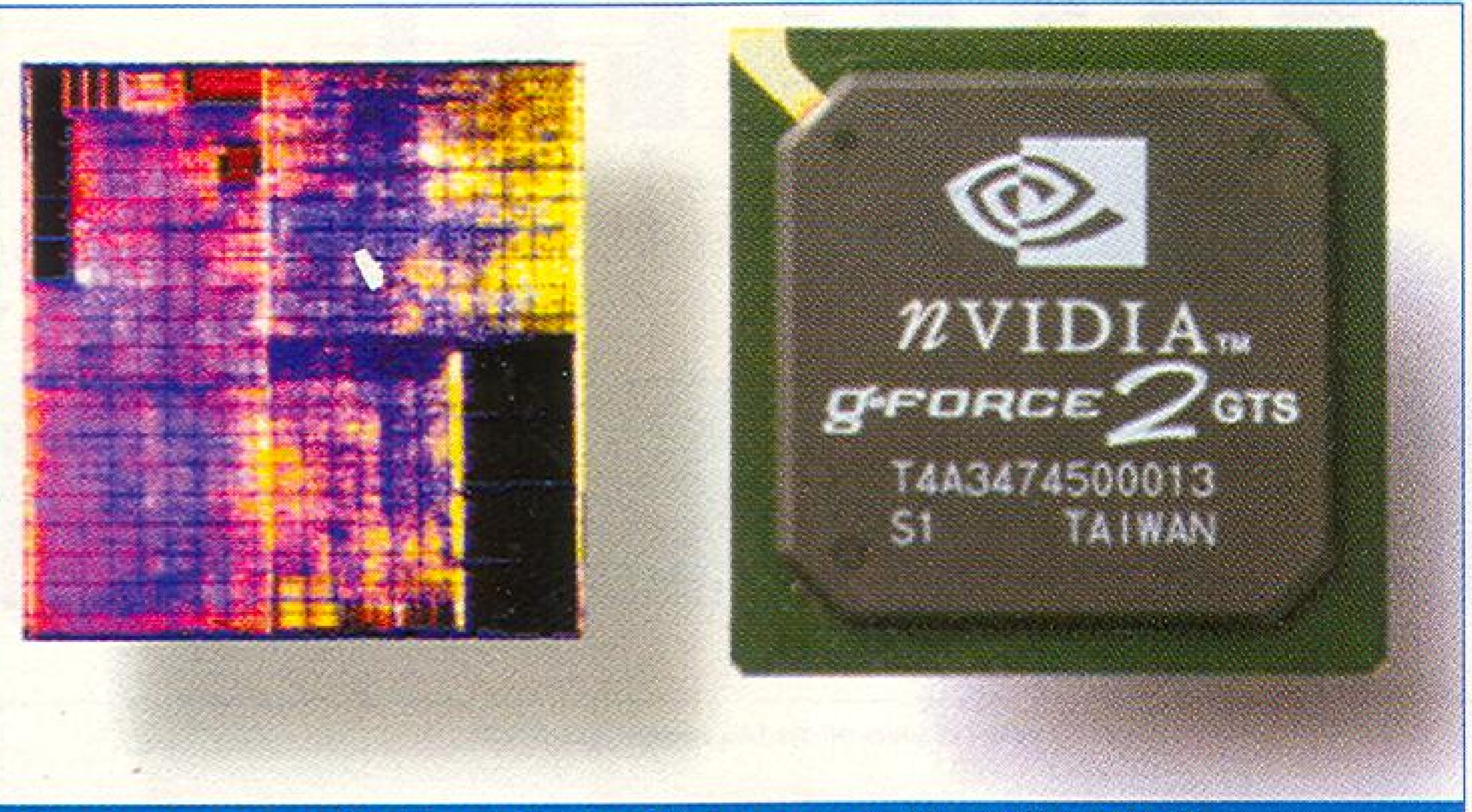
Trebuie făcute cîteva precizări în ceea ce privește iluminarea unei scene 3D. În principiu există două variante destul de diferite, fiecare cu avantajele și dezavantajele sale. Vertex Lighting este procedura matematică, realistă de a ilumina o scenă compusă din triunghiuri (elementul de bază al oricărui obiect 3D). Practic, această metodă ia în considerare normalele fiecărui triunghi (direcția spre care "privește" acel triunghi) din care este compus un obiect pentru a aprecia corect cantitatea de lumină care cade pe obiect. Avantajele acestei metode constau în faptul că aceasta este o simulare foarte realistă a căii "naturale" prin care se produce iluminarea, fiind în același timp dinamică și flexibilă. Dezavantajul principal constă în numărul mare de calcule (cu greu acoperite de actualul GPU) necesare pentru a ilumina corect și realist o scenă complexă. LightMap Lighting este metoda folosită în mod curent pentru simularea iluminării unor zone complexe fără penalizări semnificative de viteză. Procedura constă în crearea în prealabil a unei texturi (imagini) care reprezintă zona luminată și combinarea acesteia cu textura poligoanelor care trebuie iluminate. Avantajele sunt viteza și aspectul acceptabil, dezavantajele sunt neconcordanța cu realitatea și necesitatea creării unor texturi în prealabil, care nu mai pot fi modificate, deci lipsa flexibilității. Per-Pixel Lighting-ul folosit de GTS este o adaptare avansată a iluminării cu lightmap-uri adăugînd flexibilitatea, adică posibilitatea schimbării texturii de iluminare în timp real. Concret, în prealabil nu mai sunt create imagini ale iluminării zonale ci texturi care conțin informații privind fiecare pixel (un fel de informații de direcție ale fiecărui pixel). În



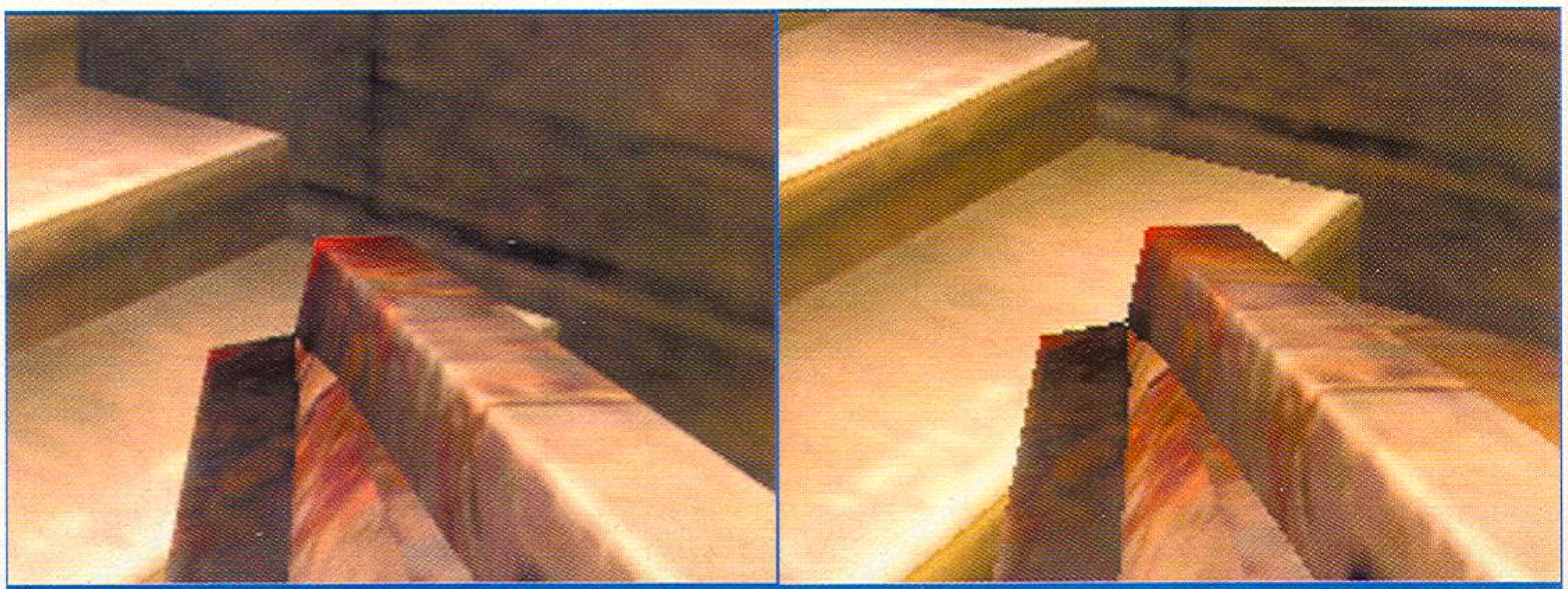
Shader-ul Geforce2. O denumire care va deveni comună plăcilor video ale generației următoare datorită efectelor realizate.



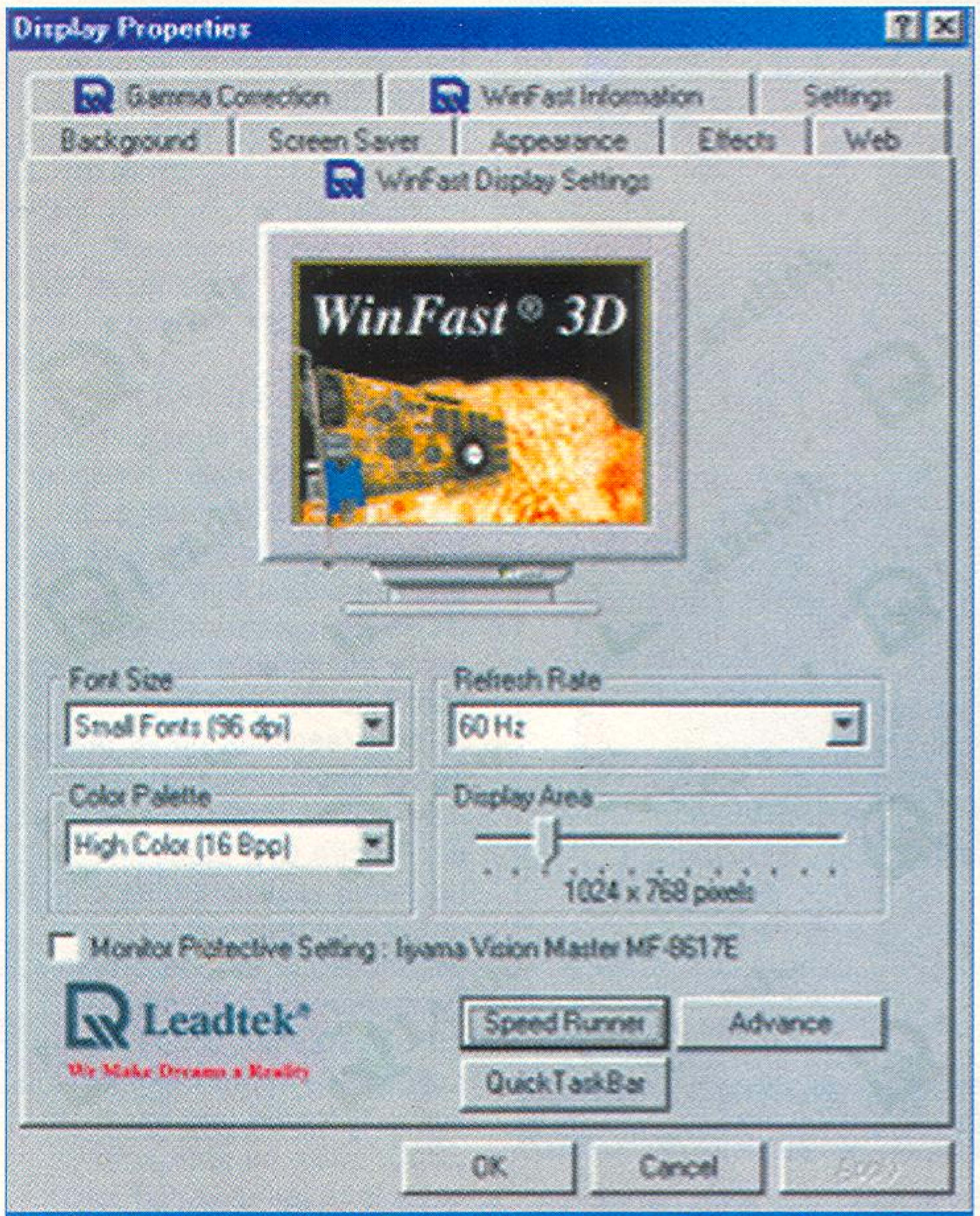
O placă complet configurată GeForce2 oferă posibilități nebănuite atît pentru un utilizator amator cît și profesionist



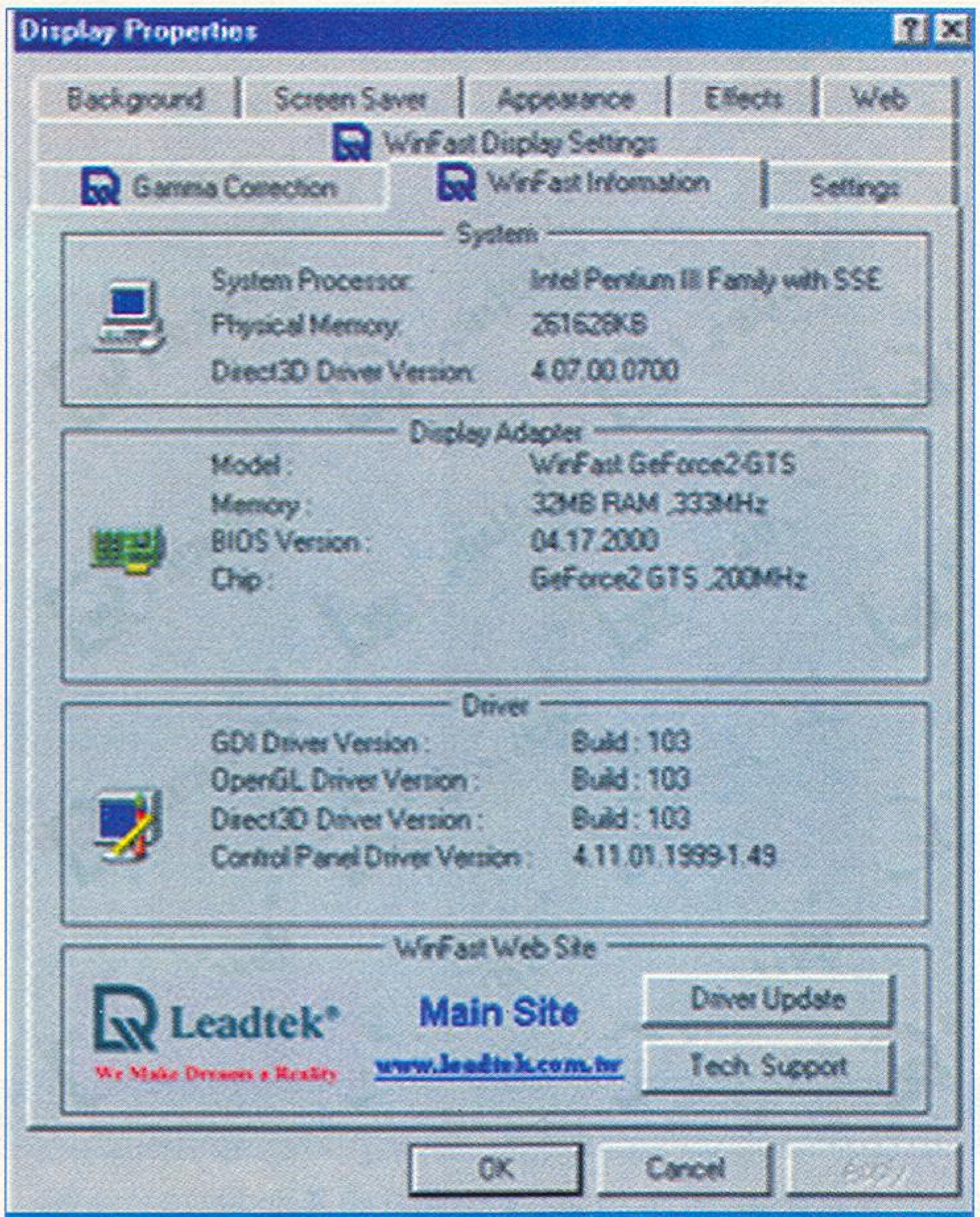
Noul procesor GeForce2. Față de generația anterioară modificările de design sunt mici, dar importante (2 texturi/pipe)



În stînga cu FSAA, în dreapta fără FSAA. Aceasta este varianta oferită de nVidia, rămîne de văzut calitatea 3dfx însă comparația va fi întotdeauna subiectivă.



Meniurile de acces la diferite opţiuni de configurare ale plăcii. Refresh-ul este un prea mic aici...



Informaţiile de bază referitoare la capacităţile hardware şi software ale plăcii.

funcţie de aceaste informaţii, iluminarea fiecărui pixel este calculată în timp real independent de poziţia surselor de lumină şi a punctului de vizualizare.

Anti-Aliasing suportat hardware

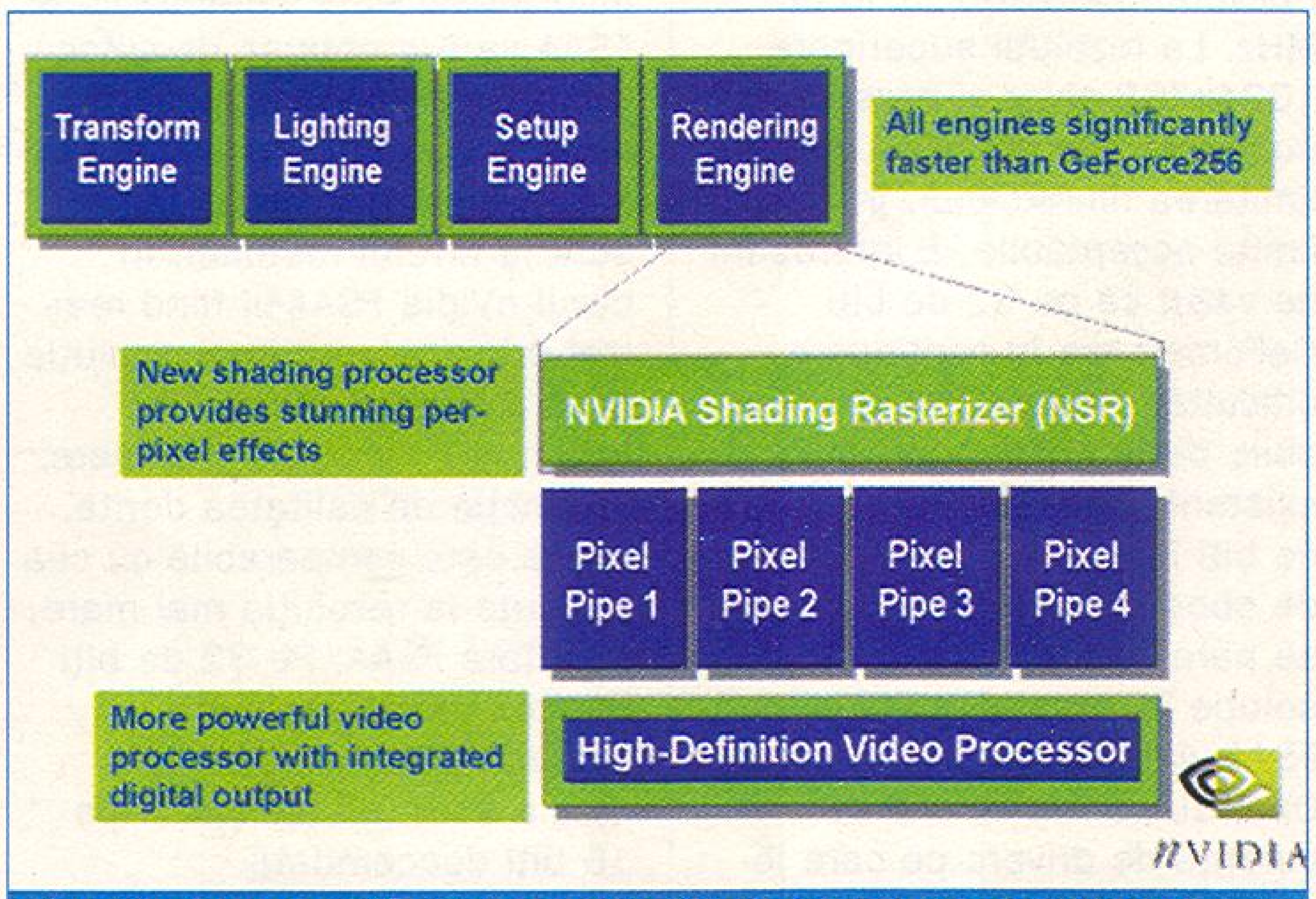
Anti-Aliasing-ul este procedura prin care se "îmblînzesc" marginile zgrumţuroase ale poligoanelor, realizîndu-se astfel o imagine de o calitate mult superioară. Din păcate acest efect, care va fi foarte folosit în viitor, necesită un fill-rate foarte mare pentru a da rezultate acceptabile, adică pentru ca frame-rate-ul să se menţină în zona de minim 30fps-uri. GeForceGTS are fill-rate suficient pentru a-şi asigura acest deziderat la rezoluţii mici, 640x480 şi 800x600, deoarece metoda folosită de nVidia pentru realizarea anti-aliasing-ului constă în render-ul imaginii la o rezoluţie superioară şi apoi scalarea imagini în jos spre rezoluţiile mici. Practic, frame-rate-urile de la 640x480 cu FSAA sunt cele de la 1024x768 şi mai sus fără FSAA. Calitatea imaginii poate fi apreciată desigur destul de subiectiv, iar în mod ciudat multă lume pare să fie de acord că imaginea FSAA de la nVidia e mai bună decît FSAA-ul de la 3dfx. 3dfx-ul are însă avantajul unui fill-rate mai mare (la v5 6000) şi a unor drivere mai robuste, FSAA-ul de la nVidia avînd încă probleme cu Direct3D-ul.

În concluzie, cu GTS-ul nVidia se plasează din nou în frunte atît din punctul de vedere al vitezei cît şi din cel al facilităţilor.

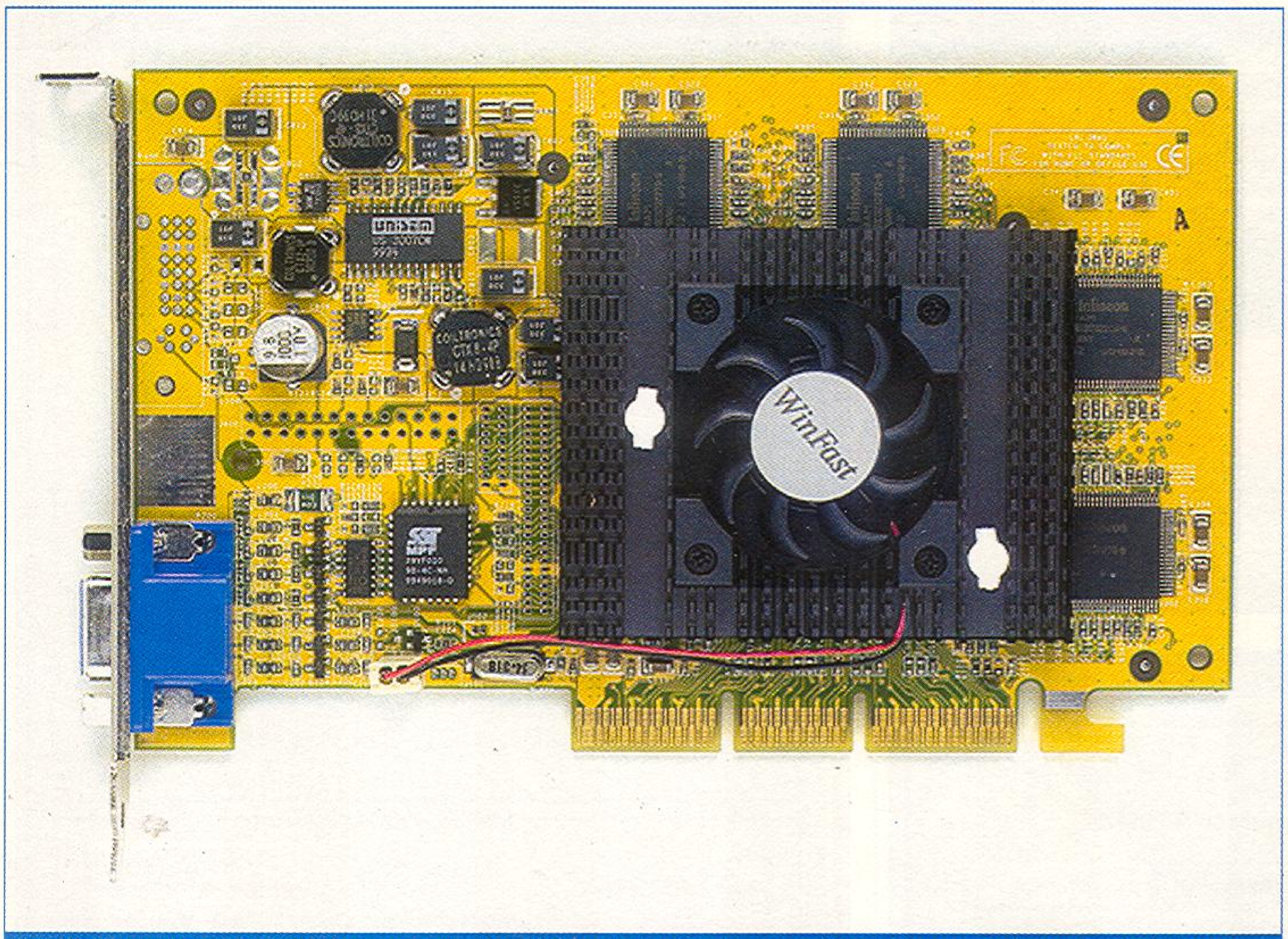
Teste. Concluzii

Testele au folosit două programe, recunoscute în momentul de faţă ca etalon de comparare între plăcile video cu accelerare 3D: Quake3 Arena şi 3D Mark2000. Quake3 este un joc care foloseşte la maximum ceea ce poate şi trebuie să ofere o placă video: driveri de OpenGL maturizaţi, Transform&Lighting (mai mult Transform), lucrul cu texturi de rezoluţie mare sau compresia texturilor. Codul jocului a fost testat şi retestat de-a lungul anilor astfel încît nu se poate pune problema de stabilitate şi compatibilitate în acest moment.

3DMark2000 nu este un program care se foloseşte în mod uzual pe un computer şi de aceea rezultatele sunt pur informative, subiectivismul în aprecieri avînd puţină influenţă în acest caz. Totuşi, pentru menţinerea unei oarecare legături cu aplicaţii şi jocuri utilizate în mod normal, am folosit setări comune ca Duble Buffering (în mod implict şi oarecum nerealist setat însă de 3DMark2000 ca triple buffering) pentru modul de



Cele 4 căi de renderind specifice GeForce accesează fiecare cîte 2 texturi de data aceasta. Giga Texel Shader.



Placa GeForce 2 GTS de la Leadtek. Ventilatorul dublat de un radiator imens asigură o răcire mai mult decît necesară pentru un procesor fabricat în 0.18 microni. Memoriile se încălzesc mai mult...

paginare și accelerarea T&L hardware suportată de DirectX7 acolo unde este posibil.

Quake3

Atît pe K7 550 cît și pe P3 800, GeForce2 GTS este limitat de viteza procesorului pînă la o rezoluție de 1280X1024. Probabil performanțele maxime se ating cu procesoare la frecvența de 1000-1100 de MHz. La rezoluții superioare 1024x768 chiar și pe sisteme mai lente începe să se simtă limitarea fill-rate-ului, însă în limite acceptabile. E interesant de văzut că pe 32 de biți GeForce2 are în continuare dificultăți, e adevărat insesizabile de la 60fps, dar totuși existente. Arhitectura pe 128 de biți începe să dea semne de oboseală, Matrox-ul avînd se pare cea mai eficientă soluție în acest domeniu. FSAA-ul funcționează numai în OpenGL pentru versiunea curentă de drivere pe care le-am folosit la testare (5.16). În Direct3D există incompatibilități cu majoritatea jocurilor astfel încît opțiunea nu poate fi validată încă. Probabil că și pe viitor vor exista probleme minore, datorită modalității de realizare a efectului (spre

GeFORCE 2 GTS

deosebire de 3dfx care are totul implementat în hardware, nVidia se bazează foarte mult pe driveri), însă calitatea imaginilor finale este evidentă. Clar FSAA va fi o opțiune de viitor, foarte importantă pentru producătorii de plăci video. În privința performanțelor, acestea sunt la nivelul metodei, în cazul nVidia FSAA-ul fiind realizat prin scalarea la o rezoluție mică a imaginii renderuite intern la o rezoluție mai mare. În funcție de calitatea dorită, viteza este comparabilă cu cea obținută la rezoluția mai mare, însă fără FSAA. Pe 32 de biți din nou există probleme majore, astfel încît FSAA-ul nVidia este utilizabil doar pe 16 biți deocamdată.

3DMark2000

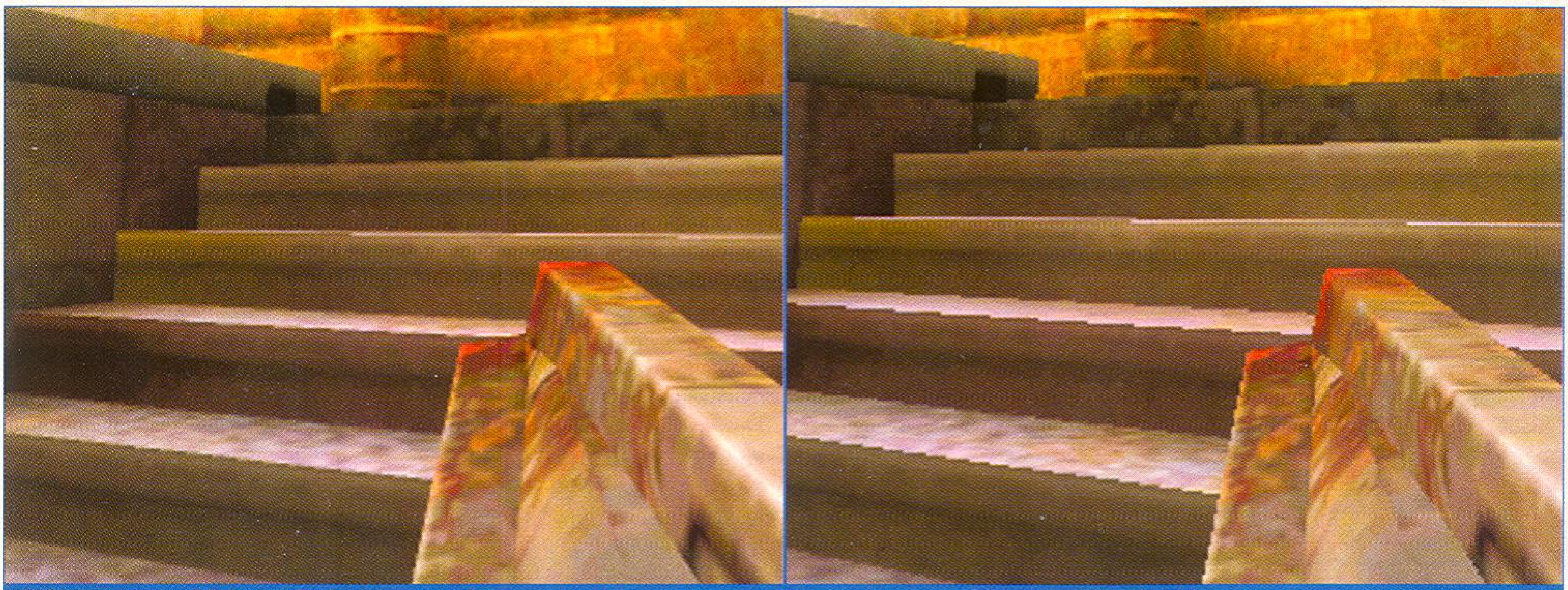
În aceiași linie a performanței, Geforce2GTS se situează în momentul de față în vîrful ierarhiei celor mai rapide plăci video. Cu peste 5500 de puncte, practic spulberă orice fel de concurență pînă la apariția pe piață a Voodoo5 și Ati Radeon (Rage6). Opțiunea de activare sau dezactivare a suportului hardware T&L se dovedește interesantă pentru a face o testare a impactului acestei componente asupra performanțelor. E drept însă că 3D Mark 2000 nu reprezintă un exemplu foarte bun de aplicație din viața reală, însă pentru un joc sau program optimizat T&L, procentele sunt plauzibile.

Fill-Rate

În fața Voodoo 5 5500 și Voodoo5 6000, punctul slab al GeForce2 GTS este fill-rate-ul. La rezoluții superioare și în adîncimi de culoare de 32 de biți, practic nu mai contează cît de rapid este procesorul, placa atingîndu-și limitele. Nici viteza de top de 1600 MTexeli/secundă nu se poate atinge decît în condiții speciale, prin compresia texturilor, din fericire GF2 suportînd în hardware toate standardele de la S3TC pînă la FXT1 de la 3dfx. Desigur se poate argumenta că pe un monitor de 15" (standardul actual pentru majoritatea computerelor de la noi) o rezoluție mai mare 1280X1024 nu este justificată, însă pentru FSAA, chiar și pentru această rezoluție ai nevoie de un fill-rate masiv. Surse neoficiale de la nVidia au lăsat să scape unele informații despre viitoarele plăci, care vor depăși și această problemă. Astfel, un spor de viteză semnificativ va apare spre luna septembrie a acestui an, odată cu introducerea memoriilor SDR de 200Mhz (400MHz DDR), precum și a unei variante speciale de GeForce2 care va lucra în SLI (1 placa AGP + 1 placă PCI)



Cutia produsului Leadtek GeForce 2 GTS, primul GeForce 2 ajuns la noi pe piața.



Diferența între FSAA și NoFSAA pe un GeForce 2. Observați marginile treptelor mai ales, precum și linia țevii.

care va dubla performanțele. Dacă informația se concretizează acesta va fi răspunsul nVidia la V5 6000 pînă spre sfîrșitul anului cînd va fi introdus NV20. Despre NV20 se știe doar că va avea arhitectura pe 256 de biți și va dispune de 8 căi de procesare paralele (ceea ce ar însemna 16 texturi/pixel în configurația actuală a GF2). Vin vremuri frumoase, dar cred că trebuie să ne obișnuim cu acest lucru în domeniul plăcilor video.
Ca informații de ultimă oră, au apărut ultimele versiuni de drivere pentru seria TNT și GeForce, Detonator 2 (oficiale) avînd la bază Detonatorul 5.22 neoficial. Acestea suportă pentru prima oară FSAA-ul în Direct3D, nu numai în OpenGL ca pînă acum, cu 9 nivele de selecție calitate/performanță. Contrar opiniei generale, FSAA-ul GeForce nu este o emulare software, acesta folosind funcții importante ale plăcii special concepute pentru acest lucru. Mai multe detalii și un test complet în numărul viitor.

În sfîrșit, primele teste efectuate pe noua placă ATI Radeon (o versiune alfa) o aduc pe aceasta în clasa de performanțe a GeForce2 și Voodoo 5500. Iată deci că GeForce 2 GTS nu va avea un singur concurent în acest an.

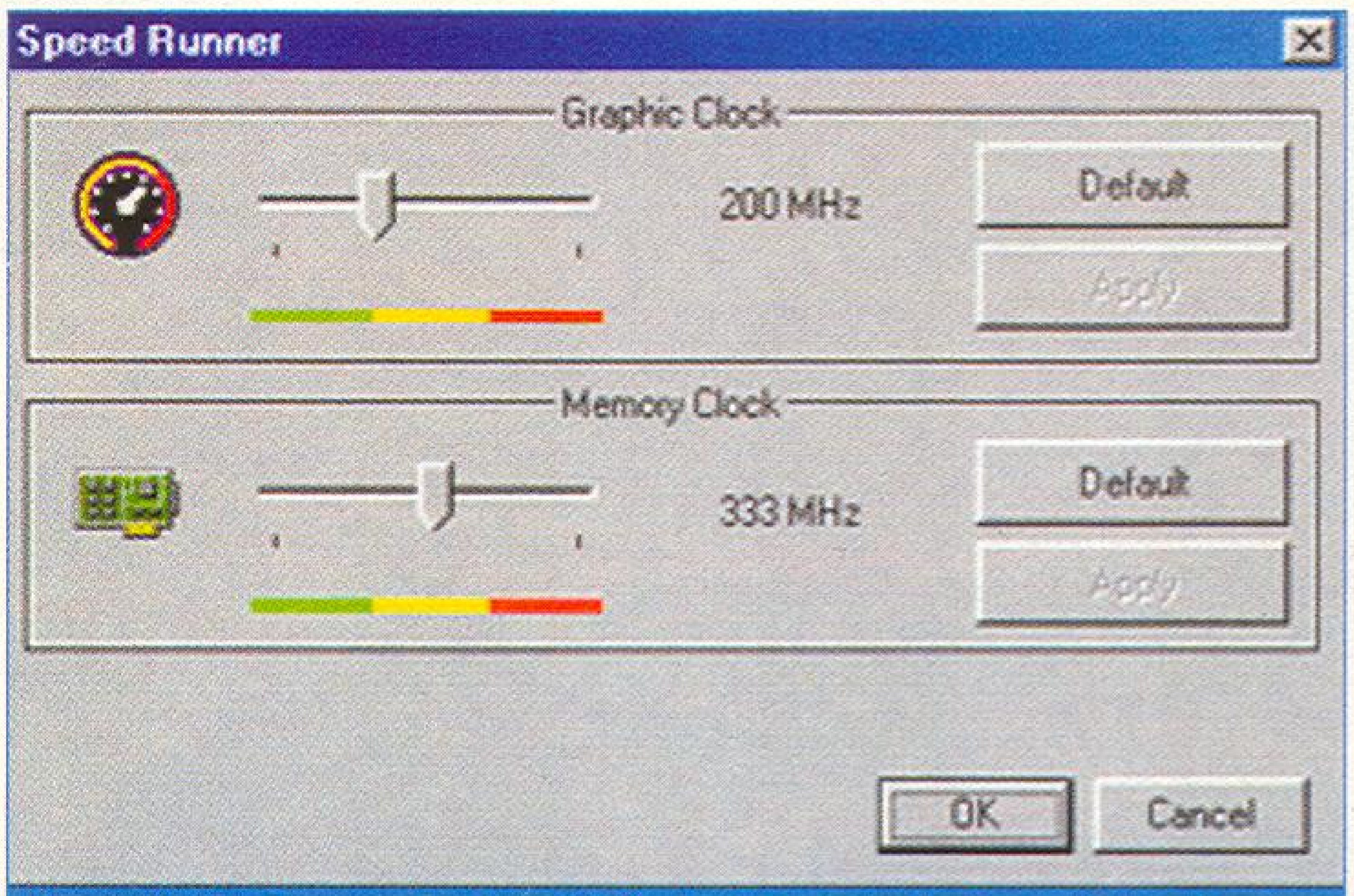
Varianta Leadtek

Cum este și normal, fiecare companie încearcă să-și personalizeze produsul astfel că fiecare produs GeForce 2 va avea cu siguranță o amprentă determinantă dată de producătorul său. Dacă Guillemot GeForce 2 primit la redacție puțin prea tîrziu pentru a mai prinde acest număr vine, ceea ce veți vedea la numărul următor, cu răcitoare pe memorii, Leadtek GeForce 2 urmează linia Leadtek care îi oferă utilizatorului de la semicunoscător în sus posibilitatea de overclock-uire a plăcii prin dotarea ei cu un răcitor de-a dreptul imens. În combinație cu tehnologia de 0.18 microni folosită pentru producerea chip-ului grafic acest răcitor le va permite amatorilor de joacă în acest domeniu să obțină o creștere de performanță de circa 5-12% pentru placa lor. Din punct de vedere hardware, placa manifestă și un lips, și anume acela al TV-Out-ului, o opțiune nu decisivă dar care îi poate influența pe cei pasionați de a vedea imaginea de la calculator pe televizor.'

Chipset-ul și memoria cu care placa vine au viteza normală, cea recomandată de

Tabel comparativ - Chipset-uri grafice

	nVidia GeForce2 GTS	Ati Radeon	3dfx Voodoo5 5500	3dfx Voodoo5 6000
Caracteristici				
Mpixeli/secundă	800	600	733	1330
Mtexteli/secundă	1600	1200	733	1330
Frecvența de ceas procesor	200 MHz	200 MHz	166 MHz	166 MHz
Memorie	32-64 Mb DDRam 166MHz	32-64 Mb DDRam 200MHz	2x32 Mb SDRam 166MHz	4x32 Mb SDRam 166MHz
Pipeline (conducte de render)	4 Pipelines x 2 texturi/pipeline	2 Pipelines x 3 texturi/pipeline	2 Pipelines x 2 texturi/pipeline	4 Pipelines x 2 texturi/pipeline
Număr de procesoare	1	1 (2 SLI)	2	4
Tehnologie de fabricație (microni)	0.18	0.18	0.25	0.25
FSAA, Motion Blur.	Da	Da	Da, hardware	Da, hardware
Pixel Shader	Da	Da	Nu	Nu
Key Frame Interpolation	Nu	Da	Nu	Nu
Suport Fast Writes	Da (drivere 5.16)	Necunoscut	Nu	Nu
Vertex Skinning	Da	Da	Nu	Nu
T&L	25 milioane triunghiuri/secundă	30 milioane triunghiuri/secundă	Nu	Nu
Compresie texturi hardware	S3TC	S3TC	FXT1, S3TC	NuFXT1, S3TC
Suport HDTV	Da, hardware	Da, hardware	Da	Da
Suport captură video	Da	Da	Nu	Nu
Suport flat panel	Da	Da	Da	Da
Preț aproximativ	330$	300$	280$	550$



Posibilități de overclocking la îndemîna oricui. Sporul de viteză este însă destul de mic datorită vitezei memoriei în special.

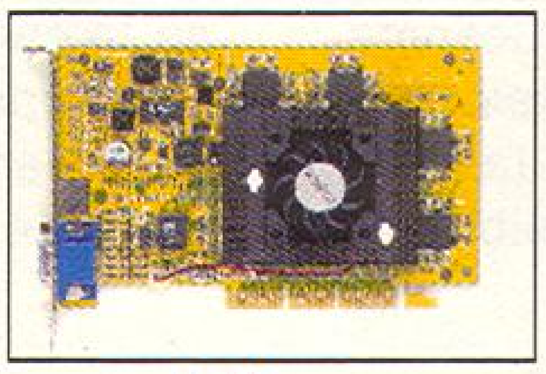
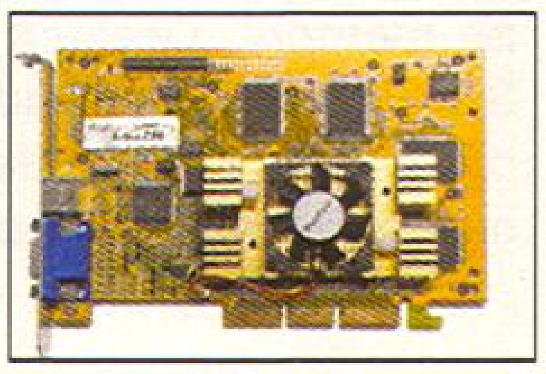
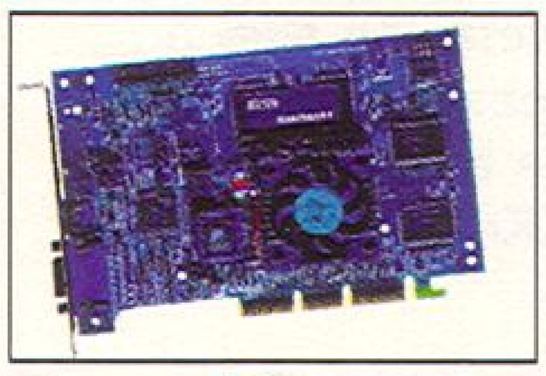
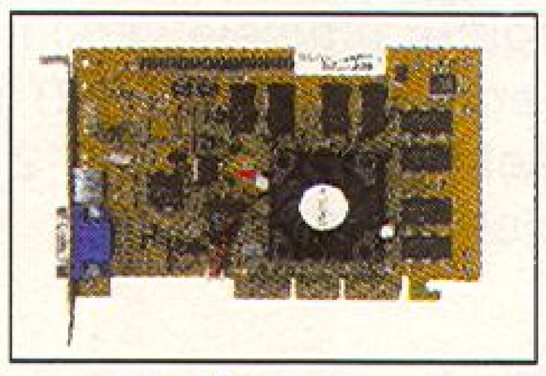
NVIDIA pentru aceste plăci, deci 200Mhz și 333Mhz. Acest lucru se poate observa fie cu un utilitar obișnuit gen Powerstrip pe care îl puteți găsi și pe CD-ul revistei sau cu utilitarul inclus, Speed Runner, pe care îl puteți vedea și în imaginea de mai sus. Acesta a fost atașat de Leadtek propriilor plăci tocmai pentru a facilita utilizatorilor care doresc overclock-uirea plăcii. Leadtek GeForce 2 GTS a fost prima placă GeForce 2 pe care am avut-o spre testare iar performanțele ei sunt foarte bune.

Cum este la noi?


În momentul de față piața mondială de plăci grafice se reînoiește la circa 5-6 luni cu încă un chipset care are datoria să radă cam tot ce se află pe piață în acest moment. Acum, plăcile grafice au depășit cu mult procesoarele, în testele noastre pînă și un Pentium 3 la 800 Mhz limitînd un GeForce 2. Pentru piața de la noi și pentru utilizator un astfel de procesor este un fel de vis din cauza prețului său imens ceea ce arată că ciclul tehnologic mondial este cu un pas în fața țării noastre, calculatoarele noastre de abia acum fiind de nivelul unui GeForce SDR/DDR. În aceste condiții, un GeForce 2 ca și un Voodoo 5 5500 sau 6000 pot fi privite ca niște plăci de lux, care fie sunt luate pentru a fi folosite minim un an, doi de acum încolo fie ca plăcile care dau posibilitatea scăderii de preț pentru un GeForce, mult mai accesibil acum la noi în țară. În condițiile în care sistemul pe care îl aveți nu este peste un Pentium 3 sau Athlon la 5-600 Mhz, aceasta nu este soluția pentru dumneavoastră, un upgrade la memorie sau la procesor fiind mult mai utile pentru creșterea performanței, desigur, în condițiile în care aveți o placă de generație mai nouă și performanțe mai ridicate (gen GeForce) și nu o Vanta sau Savage.

Aparent, upgrade-ul între generații, în special în momentul actual pare că se va face, cel puțin la noi, cel mai des o dată la un an, deci la 2 generații de chipset-uri, GeForce 2 ca și Voodoo 5 5500 fiind adresate celor cu calculatoare puternice dar care au încă un Voodoo 3, TNT2 Ultra sau TNT2 Pro și doresc să obțină o schimbare sensibilă de performanță, în condițiile de preț știute de circa 330-350$. Utilizatorii de GeForce nu cred că au acum motive serioase de a face upgrade, decît dacă își doresc foarte mult să poată juca cu FSAA (în cazul GeForce 2-ului numai în 640x480) sau doresc obținerea unor fps-uri amețitoare, ceea ce pînă la urmă reprezintă esența unui astfel de upgrade...pentru cîteva luni pînă cînd orice placă ai avea, va deveni tot de generație veche.

TABEL COMPARATIV - Cele mai bune acceleratoare grafice 2D/3D cu memorie peste 16 MB

	1- LeadTek GeForce 2GTS	2- LeadTek GeForce DDR	3 - ELSA Erazor X2	4 - Creative Annihilator Pro	5 - LeadTek WinFast SDR
					
Caracteristici generale	NOU				
Producător / Distribuitor	Leadtek / Romas	Leadtek / Romas	Elsa / Inedit Computers	Creative / Flamingo	Leadtek / Romas
Adresă	Puskin 18	Puskin 18	P-ța Romană 9, Sc D, Ap 2	Titulescu 121	Puskin 18
Telefon	(01) 231.50.97	(01) 231.50.97	(01) 659.48.19	(01) 222.50.41	(01) 231.50.97
Preț	340$	275$	300$	270$	230$
Internet	www.leadtek.com	www.leadtek.com	www.elsa.com	www.flamingo.ro	www.leadtek.com
Caracteristici tehnice					
Chipset/Bus	GeForce 2 GTS / 256	GeForce256 / 256	GeForce256 / 256	GeForce256 / 256	GeForce256 / 256
Memorie/RAMDAC	32 DDRAM / 350 Mhz	32 DDRAM / 350 Mhz	32 DDRAM / 350 Mhz	32 DDRAM / 350 Mhz	32 SDRAM / 350 Mhz
Slot	AGPX 4X/2X/1X	AGP 4X/2X/1X	AGP 4X/2X	AGP 4X/2X/1X	AGP 4X/2X/1X
Rezoluție max. 2D	2048x1536x75Hz	2048x1536 True Color	2048x1536	2048x1536 True Color	2048x1536
Rezoluție max. 3D	2048x1536x75Hz	2048x1536 True Color	1920x1200	2048x1536 True Color	2048x1536
Bundle	DVD Player, Colorific, Cult3D	WinFast DVD, 3Deep	Drakan, DVDPlayer, Corel7SE	Evolva	WinFast DVD, 3Deep
Dotări	Răcitor mare	TV-Out	TV-Out	N/A	TV-Out
+/-	+Răcitor mare -Nu are TV-Out	+ Dublu sistem de răcire + Overclocking foarte bun	+ Bundle și dotări bune - Preț	- Nu are bundle de calitate - Nu are TV-Out	+ TV-Out - Preț
Rezultate la teste - 1024x768x32					
3D Mark 2000	5220	3422	3358	3331	2647
Quake 3	72.3	60.2	58.6	59	41.5
Verdict	9.7	9.0	9.0	8.9	8.0

6. Guillemot 3D Prophet	7. Gigabyte GA-GF2560	8. Guillemot Xentor 32	9. LeadTek TNT2 Ultra	10. Matrox G400 Max
UBISOFT- GeForce SDR, 32M	CARO- GeForce SDR, 32 Mb.	TNT2 Ultra, 32 Mb, AGP 4X	TNT2 Ultra, 32 Mb, AGP4X	G400, 32 Mb, 2x128 Bus



Leadtek
GeForce 2 GTS
Partener oficial NVIDIA la lansarea GeForce 2
Giga Texel Century is Coming
Chipset NVIDIA NV15
32 Mb DDR
Hardware Anti-Aliasing
Giga Texel Shading 3D Engine
Fill rate 1600 Milioane Texeli/sec
25 Milioane Triunghiuri/sec
Leadtek
We Make Dreams a Reality
DISTRIBUITOR:
ROMAS Comercial
Str Puskin 18, Bucuresti 1
Tel: (01) - 231.28.66 / 231.50.97
E-mail: sales@romas.kappa.ro
RESELLERI:
BUCURESTI: Best Computers - (01) 314.76.98
Omnitech Trading - (01) 242.13.18
CRAIOVA: Starsoft - 051.413.699
SUCEAVA: Ley Impex - 030.520.560
Warpnet - 030.225.589
SIBIU: Summit - 069.217.600
GALATI: Nexial Research - 036.319.120

Silicoane pentru PC-uri

Cerinţele actuale ale plăcilor de bază pentru PC sunt clare: 4/133/66

Informaţii
Redactor: Marius Neacşa **Tip produs:** Plăci de bază **Tip articol:** Test

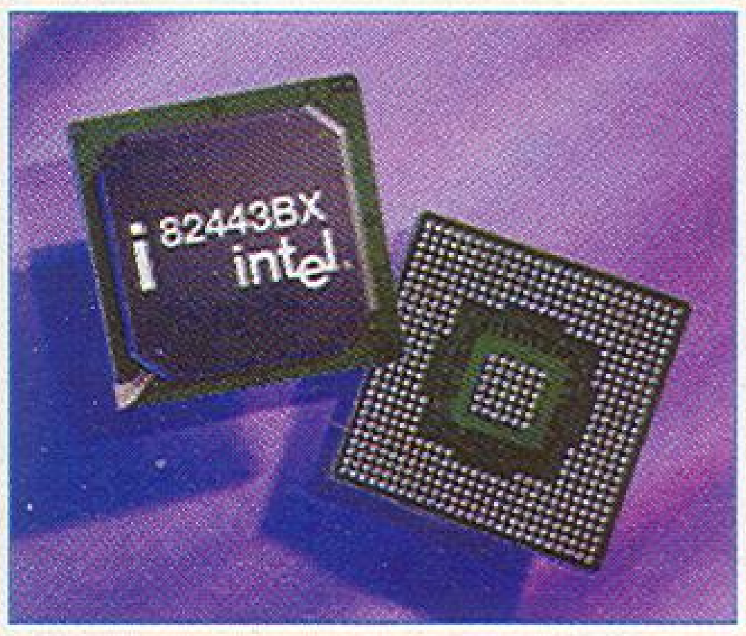
Cerinţele actuale ale plăcilor de bază pentru PC sunt clare: 4/133/66. Aceasta înseamnă: port AGP compatibil cu versiunea 2.0 ce permite suport 4x, susţinerea unei frecvenţe pentru FSB de 133 Mhz, suport pentru memorii SDRAM la 133 MHz şi controllere capabile UDMA 66 pentru transfer cu Hard Disk-ul. Primul pas l-a făcut Intel cu chipsetul i820 destinat procesoarelor din familia Pentium (II şi III) iar răspunsurile au început să apară din partea concurenţei (prin VIA Tech - un nume de calibru în segmentul chipset-urilor) atât cu variante ce constituie alternative directe pentru procesoare Intel: VIA Apollo Pro133A cât şi variante pentru principalul concurent al Pentium III-ului - AMD Athlon (VIA Apollo KX133). În principial, chipset-ul unei plăci de bază din ziua de astăzi se împarte în două componente: una responsabilă de interfaţa între CPU, memorie şi portul AGP iar cealaltă înglobează magistrala PCI, ISA, controllerele şi sistemul I/O. În terminologia folosită pentru chipset-uri aceste componente poartă denumirea de north respectiv south bridge şi comunică între ele prin magistrala PCI. Intel foloseşte pentru chipset-urile i8xx un sistem uşor diferit, fiecare componentă a chipsetului reprezentând un "hub" ce comunică printr-o magistrală comună numită "hub interface" mai eficace, prin evitarea aglomerării generată de folosirea magistralei PCI.



Intel 440BX

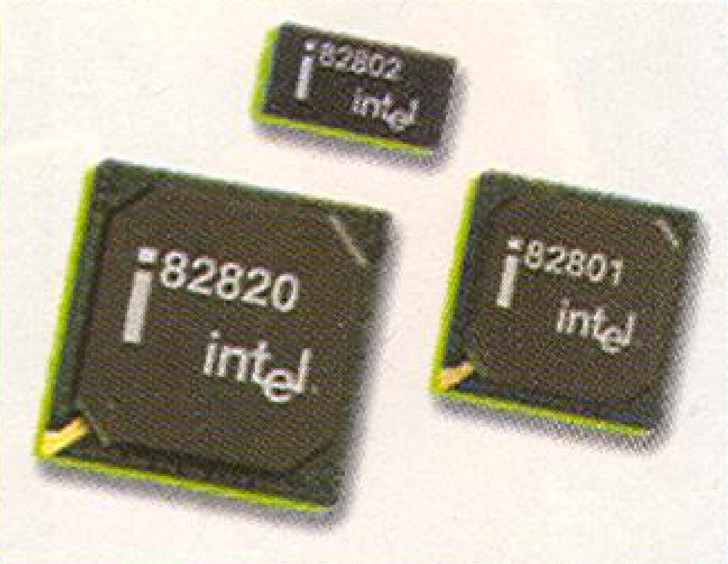
Vechea gardă Intel se menţine la suprafaţă, timpul îndelungat de serviciu (peste doi ani) al chipset-ului 440BX (cauzat şi de amânarea apariţiei i820) a permis optimizarea implementărilor acestui chip care fără să posede specificaţii deosebite (AGP 2x, UDMA 33 şi 100 MHz pentru FSB şi RAM) reuşeşte să furnizeze performanţe comparabile cu cele ale chipset-urilor actuale. Realizat în sistemul north/south bridge, chipset-ul este compus din:
1. 82443BX constituie north bridge-ul şi reprezintă principalul motiv pentru care BX-ul rămâne în competiţie. Deşi teoretic sunt suportate frecvenţele de 66 şi 100 MHz pentru USB, practic se poate ajunge la frecvenţe de până la 133 MHz, overclocking-ul fiind una dintre principalele calităţi ale BX-ului, cu rezervele inerente acestui procedeu (necesitatea unor componete - AGP, PCI care să poată susţine frecvenţe ridicate). Este implementat şi suport pentru două procesoare prin full symetric multiprocesor protocol.
2. 82371AB aka PIIX4 şi al cărui nume complet este PCI-to-ISA/IDE Xcelerator - componenta south-bridge ce suportă 2 porturi USB, Ultra DMA 33 şi susţine I/O-ul.

Este evident că locul fruntaş deţinut de plăcile bazate pe acest chipset nu este obţinut în mod gratuit, calităţile i440 concretizându-se în rezultate foarte bune, mai ales când avem de-a face cu implementări deosebite (ce includ controller-e UDMA 66 şi capabilităţi pentru overclocking), marii producători de plăci de bază continuând să scoată modele noi bazate pe această soluţie.

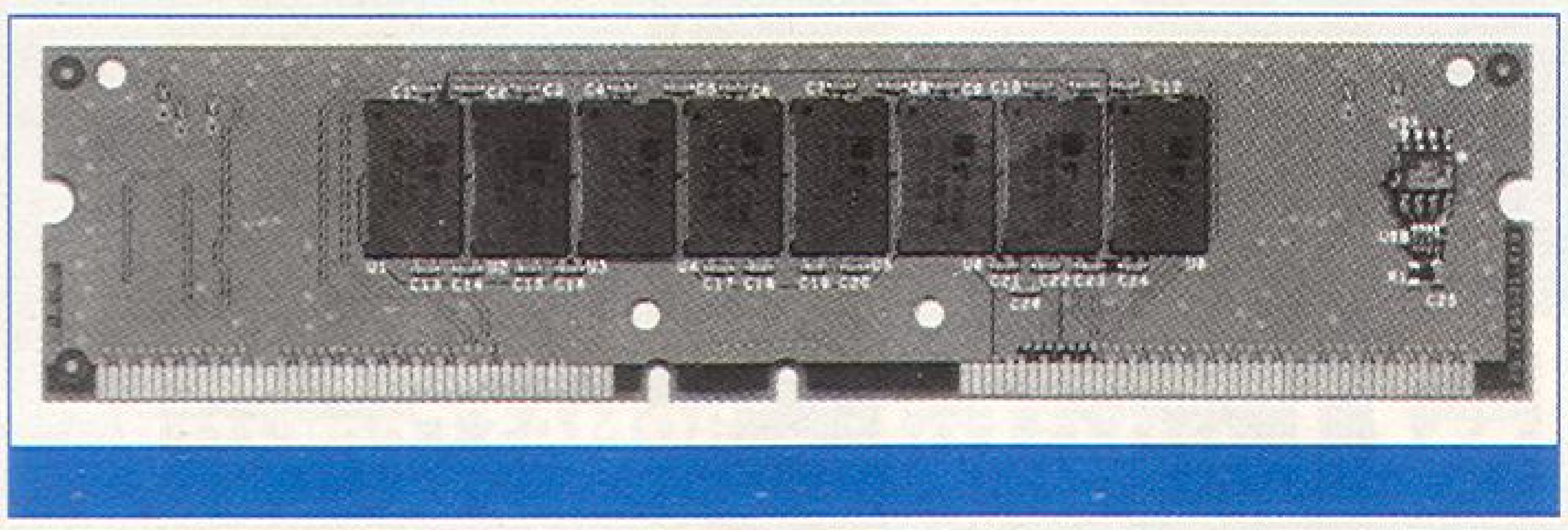


Intel i820

Destinat în principal ca suport pentru Pentium III, chipset-ul Intel reuşeşte să răspundă cerinţelor enunţate mai sus şi chiar să le depăşească în special prin suportul pentru memorie RAMBUS (RDRAM), performanţele estimate ale RIMM-urilor fiind duble faţă de DIMM-urile PC100 obişnuite, atingându-se o lăţime de bandă teoretică de 1.6 GB/secundă însă cu un efort financiar pe măsură. Singura scăpare este suportul pentru SDRAM PC133, întâlnit la alte modele. Cele trei componente ale chipset-ului i820, bazat pe noul sistem elaborat de Intel prin care se evită împărţirea componentelor în north şi south bridge, bazat pe "hub"-uri, sunt:
1. 82820 Memory Controller Hub (MCH) care se ocupă de interfaţa CPU, RAM şi AGP.
2. 82810AA I/O Controller HUB (ICH) face legătura directă între memorie, procesor şi subsistemul grafic - pe de o parte şi subsistemul I/O (controller HDD (UDMA 66), USB) şi magistrala PCI - pe de altă parte. Pentru nostalgici un ISA bridge opţional se poate ataşa pentru a putea accesa slot-uri ISA.
3. 82802 Firmware Hub (FWH) ce cuprinde componetele BIOS şi un Random Number Generator (RNG) - un generator de numere aleatoare folosit pentru realizarea unei criptări performante necesare spre exemplu în tranzacţiile pe internet sau semnături digitale.



Deşi specificaţiile sunt generoase, performanţele obţinute la teste nu sunt uimitoare, în special din cauza lipsei implementării suportului pentru RDRAM, singura placă de bază ce oferă această facilitate fiind Intel VC820. Pentru a mări performanţa sistemelor cu SDRAM, Intel pregăteşte i815 (nume de cod Solano) care va suporta şi DIMM-uri PC133.



VIA Apollo KX133

După cum se știe, mielul cuminte suge de la două oi, VIA Tech furnizând soluții pentru ambele tabere - Intel și AMD. Mai mult, între respectivele modele de chipset-uri diferențele fiind date numai de partea de north bridge, south bridge-ul fiind comun. KX 133 este primul chipset de Athlon care permite suport pentru memorii PC133 și transfer 4X pe portul AGP însă nu poate susține o frecvență pentru FSB de 266 (2x133 MHz) ci numai 200 MHz (2x100 MHz). Avem așadar de-a face cu un chipset bazat pe:



1. Northbridge "brand new" VT8371 ce permite unui sistem bazat pe Athlon să includă memorii la 133 MHz (până la 2GB) și plăci video performante ce permit AGP 4x. Se sporesc astfel diferențele de perfor-

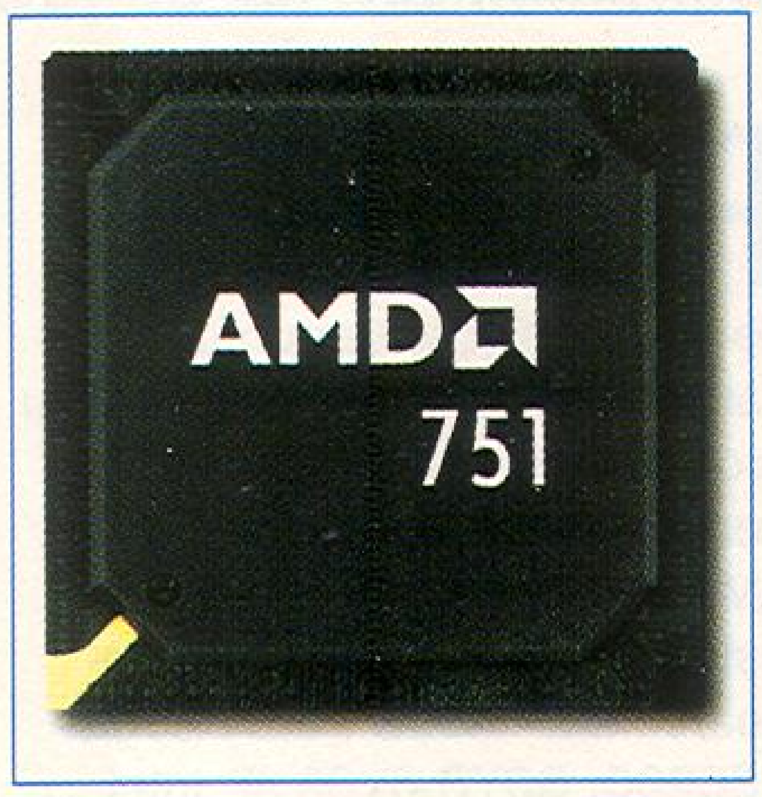


manță între Athlon și Pentium III la aceeași frecvență prin folosirea unor sisteme aproximativ egale.
2. Varianta de south bridge este aceeași ca și la modeleul Pro133A: VT82C686A și nu mai necesită nici o prezentare. Chipset-ul de față este așadar cea mai puternică alternativă ce poate fi aleasă de un sistem bazat pe Athlon. Aceasta reiese din sporul de performanță obținut în fața concurenței cunoscută sub numele de AMD 751 (mai ales că unele modele de plăci folosesc același southbridge VT82C686A, ceea ce face comparația și mai corectă). Comparația cu modelele pentru Pentium (în special cu Pro133 cu care "împarte" south bridge-ul) este viciată de diferența între performața superioară a Athlon-ului față de Coppermine la aceeași frecvență.

AMD 750

Folosirea slot-ului A (împrumutat din arhitectura Alpha) pentru Athlon a dus la necesitatea realizării unor chipset-uri care să suporte o astfel de interfață. Pentru a-și susține noul procesor, AMD a realizat chipset-ul AMD 750, astăzi un model deja învechit, care la vremea lui reușea să furnizeze un suport onorabilul pentru procesoarele Pentium III-killer. Cele două componente ale chipset-ului AMD 750 sunt (observați curioasa matematică AMD: 750=751+756! Vă amintiți de bug-ul din P5?)
1. Northbridge AMD 751 capabil să furnizeze cei 200 (2x100) MHz pentru FSB-ul Athlonului (deci nu avem cei 266 FSB corespunzători FSB-ului la 133 MHz pentru Pentium), suport pentru AGP cu transfer în modul 2X (lipsa 4X) și suport pentru SDRAM la 100 MHz însă într-o cantitate limitată de 768 MB. Este evident că acest chip este "out of date" însă lipsa alternativelor face ca producătorii de plăci de bază să continue să-l folosească.
2. Southbridge AMD 756 al cărui principal avantaj este dat de implementarea UDMA 66 (la vremea aceea o funcție importantă) și de suportul pentru 4 porturi USB.

Posibilitatea folosirii componentelor northbridge - southbridge în diferite configurații a dus la adoptarea unor modele hibride, în care AMD 756 este schimbat cu "Super South"-ul VT82C686A de la VIA (este cazul și modelelor din cadrul testului din articolul următor). Ca și în cazul 440BX vs i820, AMD 750 reușește să facă față atacului KX133 la capitolul performanță, motivele fiind aproximativ aceleași (folosirea unor variante hibride sau driver-e oprimizate). Se așteaptă cu nerăbdare noile chipset-uri AMD 760 (pentru un singur procesor) și AMD 770 (pentru două procesoare) ce vor aduce suport pentru frecvențe pentru FSB de 266 MHz, AGP 4x, 4 porturi USB și un nou tip de controller de HDD (probabil UDMA 100).



VIA Apollo Pro 133A





VIA a realizat primul chipset capabil să susțină procesoare cu FSB la 133 MHz și memorii SDRAM la 133 MHz prin modelul Apollo Pro 133. Noul 133A vine să completeze precedentul model prin includerea suportului pentru AGP 4x îndeplinindu-se astfel cele 3 condiții de mai sus. Diferența între cele două modele se întâlnește atât la nivel north bridge, cât și south bridge:
1. Pro 133 A folosește pentru north bridge noul VT82C694X spre deosebire de VT82C693A din Pro 133 care nu permitea modul 4X pentru AGP. Ambele modele susțin însă frecvențe de 133 de MHz atât pentru CPU cât și pentru memorii, iar cantitatea de memorie suportată (1.5 GB) este mai mare decât cea de care sunt capabile chipset-urile Intel.
2. Ambele variante de northbridge pot fi acompaniate de un southbridge constituit din modelul VT82C596B sau VT82C686A ambele capabile de UDMA 66, însă modelul mai nou - VT82C686A, supranumit "Super South" este compatibil cu standardul PC99 (față de VT82C596B ce este compatibil PC98) și include un controller audio AC'97 compatibil SoundBlaster/Direct Sound.

Acest chipset reprezintă o alternativă non-intel pentru procesoarele din familia Pentium II și III cu specificații care o fac de luat în seamă (în special cele la care Intel "șchioapătă": suport pentru SDRAM PC133 și cantitatea maximă de memorie ce poate fi accesată - 1.5 GB). Performanța realizată de modelele de plăci de bază ce implementează acest chipset sunt ceva mai reduse decât "omoloagele" lor bazate pe soluții Intel.

Tabel comparativ - Chipset-uri pentru placi de baza

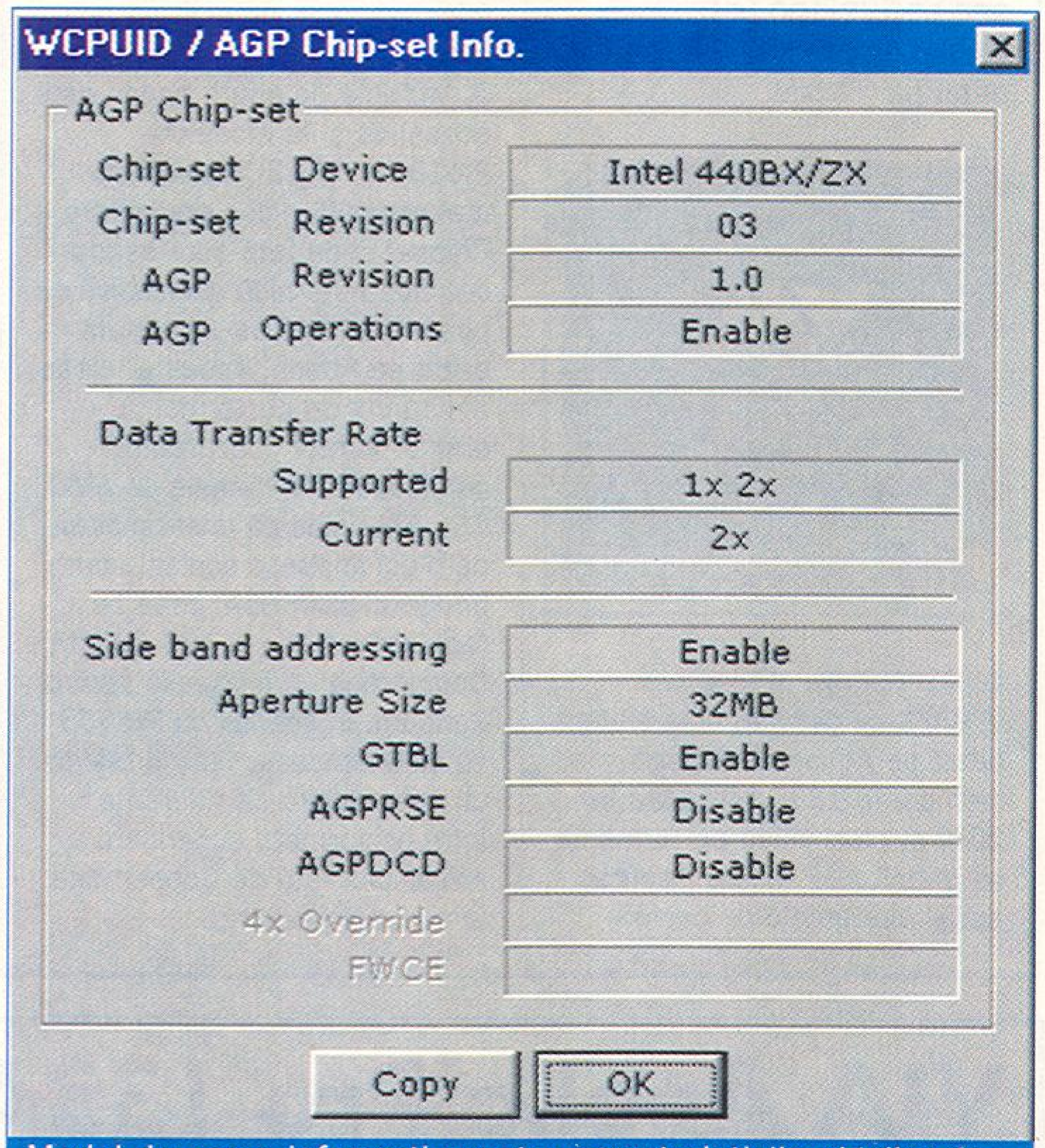
Caracteristici	i820	P133A	KX133	440BX	AMD-750
NorthBridge	82820MCH	VT82C694X	VT8371	82443BX	AMD-751
SouthBridge	82801AA ICH + FWH	VT82C686A	VT82C686A	82371AB	AMD-756
Număr de procesoare	2	1	1	2	1
Frecvența FSB (MHz)	133	133	100	100	100
Memorie (MHz)	100	133	133	100	100
Memorie maxim (GB)	1	1.5	2	1	0.768
Sloturi DIMM	4	4	4	4	3
Suport RDRAM	Da. (2 sloturi- maxim 512 MB PC600-PC700-PC800)	Nu	Nu	Nu	Nu
Mod AGP	4X	4X	4X	2X	2X
Mod UDMA	66	66	66	33	33
Porturi USB	2	2	4	2	4

Implanturi

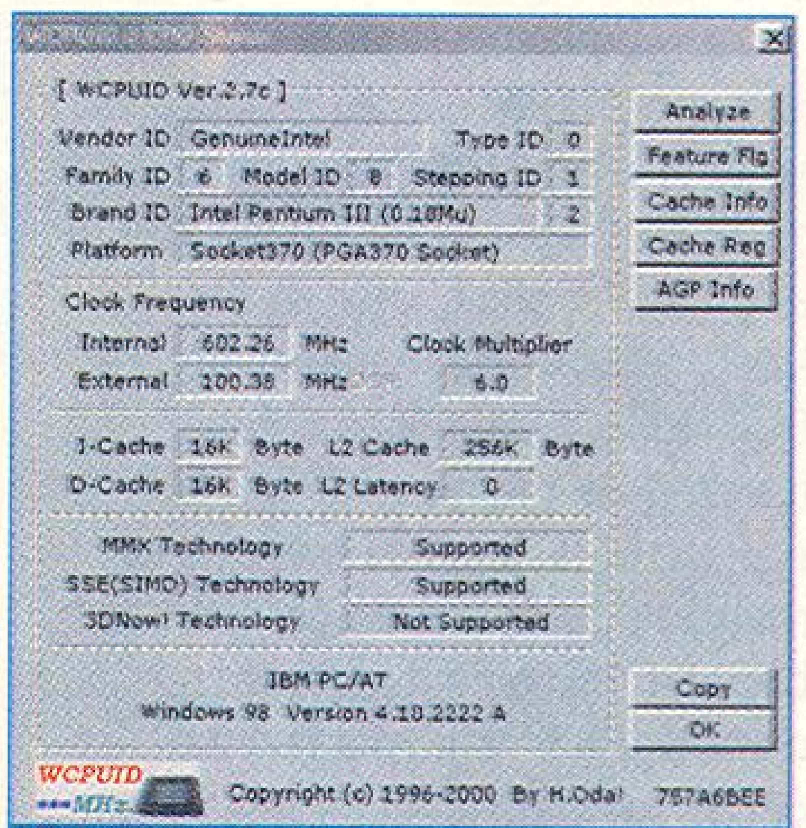
După ce ați citit despre chipset-uri este momentul unui test real life al acestora. Performanțele trebuie însă văzute cu +/- 3-5% din cauza implementării lor de producători diferiți.

Pentru a vedea care este situația reală în cazul chipset-urilor pentru plăci de bază am efectuat un test în care au intrat atât modele pentru procesoare Intel cât și modele pentru procesorul Athlon de la AMD. Împărțirea a fost făcută astfel: 4 modele pentru procesoare intel - ASUS P3BF, ASUS P3C200, SOYO 6VCA și Intel CC820 și 4 modele pentru Athlon: ASUS K7M, EPOX 7KXA, FIC SD11 și JETWAY 711AS. Componentele "înfipte" în aceste plăci au fost: 1 DIMM memorie Infineon PC100, placă de sunet Sound Blaster Live!, Hard Disk Quantum Fireball lct de 15 GB capabil de UDMA 66, placă rețea Realtek 100 Mbit și placă video LeadTek GeForce DDR (cu driver Detonator versiunea 3.68) . Procesoarele folosite au fost Pentium III Coppermine la 600 MHz respectiv Athlon la 600 MHz iar sistemul de operare care a rulat pe aceste mașini a fost Windows 98 Second Edition. Concurenții au fost "preparați" în detaliu pentru această încleștare, această activitate presupunând update pentru BIOS (flash) la ultima versiune disponibilă pe net și instalarea ultimelor versiuni de drivere. Testele rulate au fost următorarele: Quake 3 Arena (Graphic Settings Normal și Color Depth 16, demo-ul folosit: demo001), Unreal Tournament (rezoluție 640x480 la 16 biți, World Texture Details și Skin Details setate pe low, demo-ul folosit: utbench), 3D Mark 2000 (640x480 la 16 biți cu optimizări pentru Pentium III și Athlon) și WinBench 99 (1024x768 la 16 biți rezoluție necesară rulării testelor pentru aplicații grafice). Setarea detaliilor grafice (rezoluție, culori, efecte) la minim s-a impus pentru evitarea influențelor aduse de către performanțele plăcii grafice și evidențierea strictă a aportului ansamblului placă de bază plus procesor în rezultatele obținute. Primele 3 teste (jocurile plus 3D Mark) pun în evidență performanța obținută în rularea aplicațiilor bazate pe grafică 3D (jocuri) în timp ce WinBench-ul furnizează informații privind performanța brută a procesorului, capabilitățile de calcul în virgulă mobilă, precum și performanța sistemului în rularea aplicațiilor (detaliat pe sistemul grafic și harddisk).

Fiecare model în parte este descris în detaliu, principalele caracteristici urmărite fiind: numărul și tipul slot-urilor, capacitățile ansamblului north/southbridge (tip și cantitate maximă memorie suportată, frecvența FSB, mod AGP, număr porturi USB, mod UDMA; vezi partea introductivă), dotările suplimentare (audio/video OnBoard - dezactivate unde a fost cazul pentru a nu influența rezultatele), setările și funcțiile BIOS disponibile și nivelul de susținere al overclocking-ului.



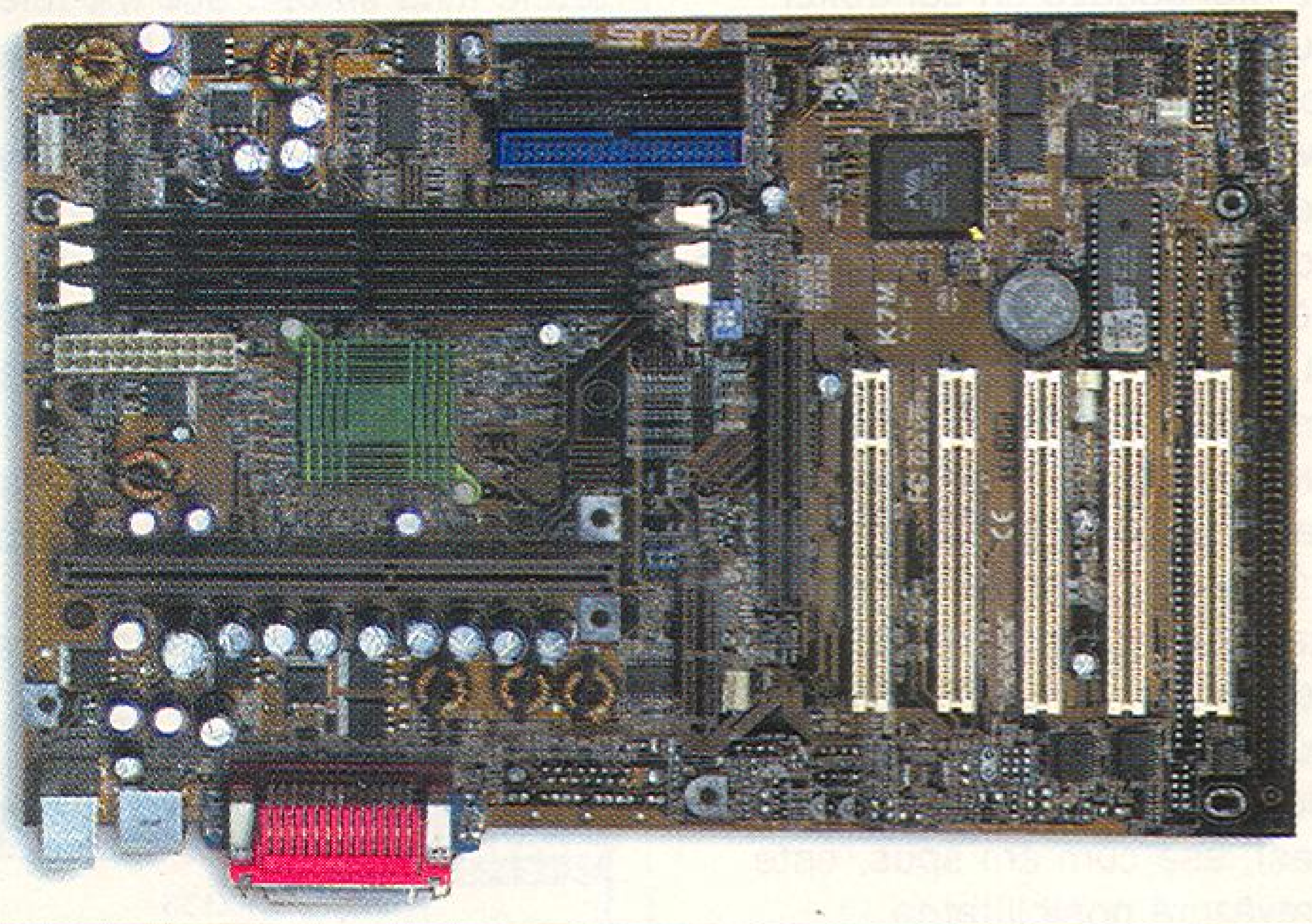
Model de ecran informativ pentru caracteristicile plăcilor de baza.



Caracteristici peste caracteristici.

Asus K7M

Unul dintre primele modele de placă de bază pentru Athlon - CHIPSET AMD 750



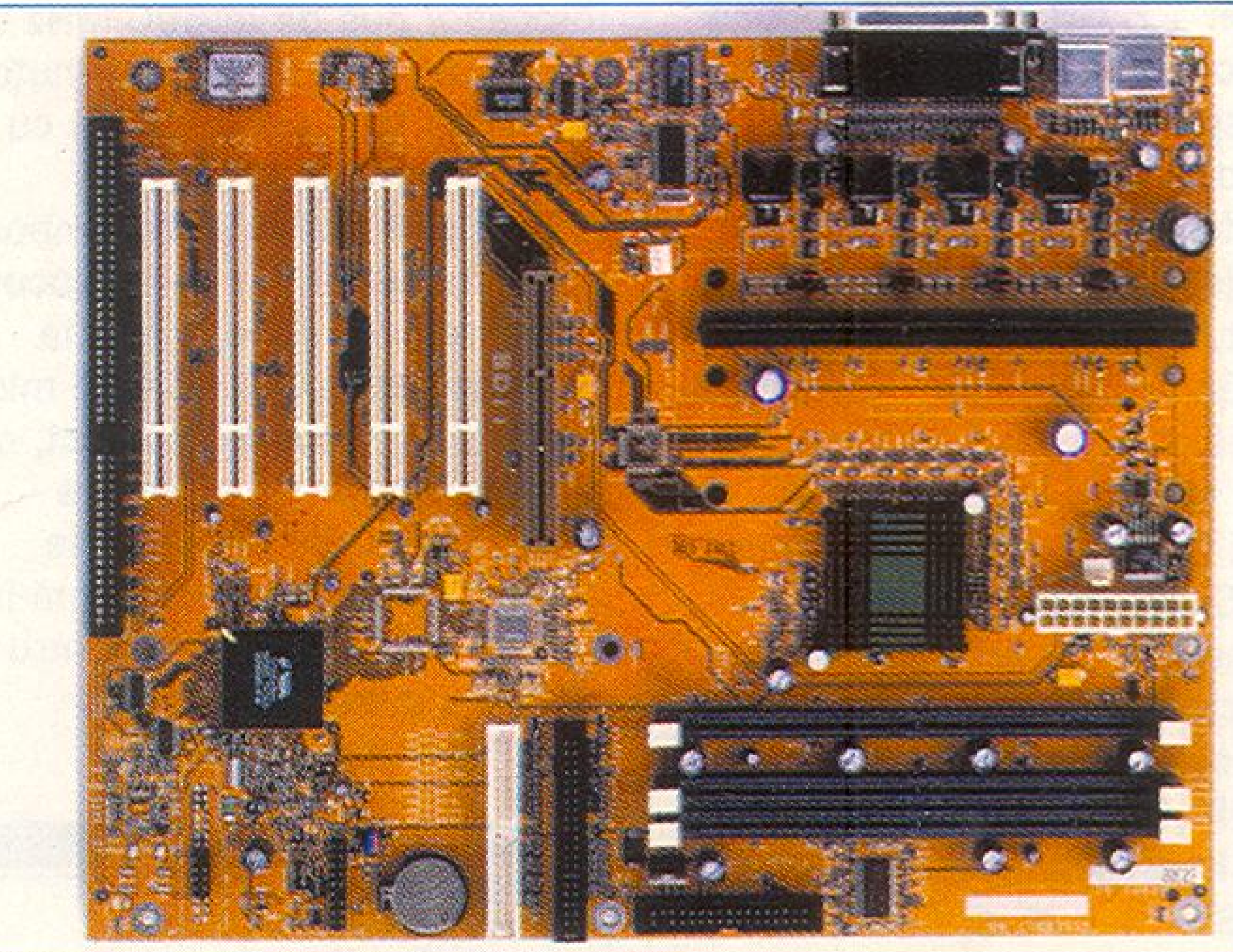
ASUS K7M este unul dintre primele modele de plăci de bază cu suport pentru procesoarele AMD Athlon produs de ASUSTek Inc. și folosește chipset-ul AMD-751 pentru North Bridge System ChipSet și VIA VT82C686A pentru South Bridge System Chipset. Placa face o impresie foarte bună dovedind atenția deosebită pe care producătorul a acordat-o fiecărui aspect. Se evidențiază în primul rând layout-ul proiectat într-un mod aerisit (unii proiectanți omit acest aspect de unde rezultă aglomerări ce conduc inevitabil la încălziri ce fac sistemul inutilizabil), fără componente înghesuite și manualul cuprinzător, cu informații detaliate despre fiecare amănunt legat de setările hardware (jumper-i, conectori sau dip-switch-uri) sau software (din BIOS Setup). Setarea frecvenței FSB se poate face fie prin jumperi (4 presetări) fie în BIOS, în pași de 1 MHz între valoarea minimă de 95 MHz și cea maximă de 150 MHz. Din păcate Athlonul nu permite un overclocking performant, la 109 MHZ sistemul devenind deja instabil, chiar cu activarea "supraalimentării" (setare hard - jumper prin care se poate mări tensiunea de alimetare până la 3.56 V). La capitolul slot-uri placa se prezintă ușor peste medie, cu 3 sloturi pentru DIMM, 5 PCI și câte unul pentru AGP, ISA și AMR, având în plus doi conectori USB (în total patru). Există o scăpare legată de monitorizarea hardware-ului, senzorul de temperatură a procesorului trebuind să fie achiziționat separat.

Trecând la partea legată de software, trebuie menționat site-ul www.k7m.com unde se găsesc resursele necesare update-ului pentru BIOS-ul plăcii (procedură descrisă în manual!), precum și unele utilitare ce permit setări pentru maximizare performanței. La acest capitol - performanță - placa se comportă bine, rezultatele fiind grăitoare în acest sens.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	Asus K7M
Distribuitor/Ofert.	ICG / Best Computers
Preț/Telefon	165$ / (01) 221.73.43
Detalii tehnice	
RAM maxim/tip	768 Mb PC100/PC133
Frecvența FSB	100-200Mhz
AGP	2X
UDMA	2 x UDMA 66
PCI/ISA/AMR	5/1/1
Dotări suplimentare	N/A
BIOS	Ami BIOS
Aprecieri	
+ realizare (layout, funcții, dotări), 4 USB	
- lipsa AGP 4X	

Fic SD11

FIC SD11 se situează în partea low-end a ofertei de plăci pentru Athlon prin facilitățile sale - CHIPSET AMD750

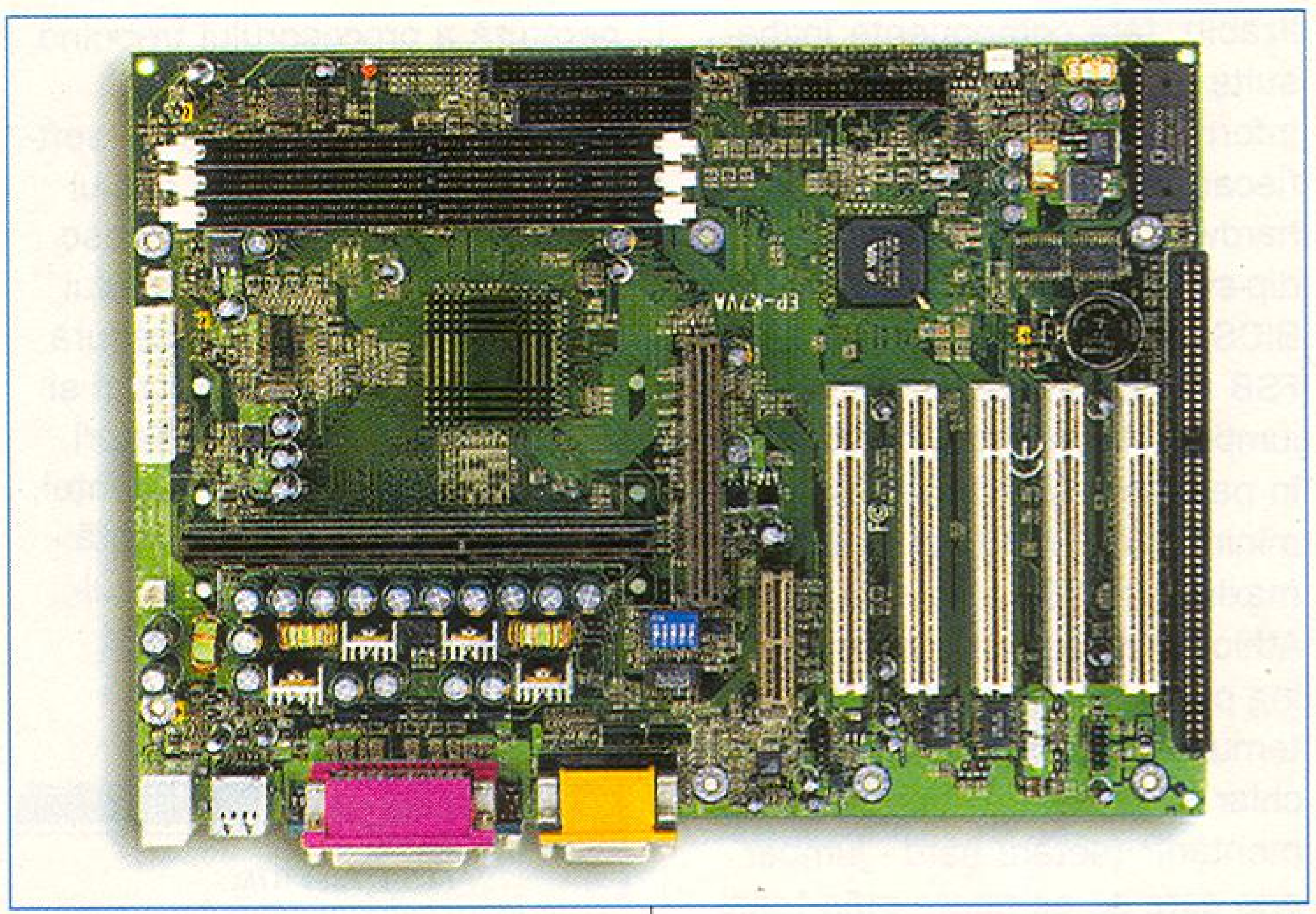


FIC SD11 se situează în partea low-end a ofertei de plăci pentru Athlon, nu neapărat prin chipset-ul folosit (combinația de AMD-751 pentru north bridge și VIA 686A pentru south bridge) ci soluția constructivă prin care este implementat acest chipset. Deși folosește un layout aproape identic cu cel al modelului K7M, FIC (First International Computer) recurge la o variantă simplistă, facilitățile oferite fiind reduse: manual subțire (dar suficient pentru că nu sunt disponibile setări hardware sau software care să justifice un manual mai voluminos), BIOS fără hardware monitoring și un singur port serial. Sunt prezente însă sloturile "standard": 5 PCI, 1 ISA, 1 AGP pentru extensii și 3 pentru DIMM-uri (maxim 768 MB SDRAM). Caracteristicile South bridge-ului folosit sunt deja cunoscute: UDMA 66 (două interfețe IDE) și AGP 2x (133 MHz). Neexistând nici o posibilitate de modificare a frecvenței FSB, capitolul overclocking este sublim, însă lipsește cu desăvârșire. Au fost urmate procedurile standard de update software (BIOS adus la versiunea NC610, instalarea ultimelor driver-e disponibile și a utilitarelor necesare unei performanțe optime), proceduri identice cu cele urmate la modelul anterior. Așadar, teoretic rezultă un model identic cu cel de la ASUS, însă - practic - micile diferențe de proiecare se concretizează și în diferențe la capitolul performanță. În general, diferențele sunt defavorabile FIC-ului, înregistrându-se totuși un transfer ridicat în testele pentru aplicații High-End. Prețul mai mic este determinat de performanțe și calitate, însă raportul preț/calitate nu este cel mai bun, diferența de preț față de un model de o calitate mai bună fiind mică.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	FIC SD11
Distribuitor	Best Computers
Preț/Telefon	142.8$ / 314.76.98
Detalii tehnice	
RAM maxim/tip	768 / PC100
Frecvența FSB	100-200 Mhz
AGP	2X
UDMA	2xUDMA66
PCI/ISA/AMR	5/1/0
Dotări suplimentare	N/A
BIOS	Ami BIOS
Aprecieri	
+ performanță High End DiskMark	
- facilități reduse, preformanță 3D	

Epox 7KXA

Noul val de plăci pentru Athlon bazate pe VIA KX133 - CHIPSET KX133



VIA se alătură tendinței actuale (AGP 4X și frecvențe la 133 MHz memorii PC133) a dezvoltării chipset-urilor pentru plăci de bază prin modelul KX133 ce include noul chip VT8371 pentru northbridge în combinație cu VT82C686A pentru southbridge (chip folosit deja în mai multe modele de plăci de bază pentru Athlon). Epox implementează această soluție în modelul EP-7KXA, model ce beneficiază de o proiectare deja clasică (sloturi: 5 PCI, 1 ISA, 1 AMR, AGP 4X; memorie maxim 768 MB în 3 sloturi pentru DIMM-uri PC100-PC133) la care se mai adaugă un controller audio compatibil AC 97 produs tot de VIA. Placa posedă DIP-switch pentru setarea voltajului pentru CPU și un jumper pentru schimbarea frecvenței FSB de la 100 MHz la 133 MHz, iar BIOS-ul AWARD permite diverse setări importante, cum ar fi modul de lucru al portului AGP sau modificarea frecvenței FSB (între 83 și 115 MHz), precum și monitorizare hardware, toate prezentate detaliat în manualul inclus.
După cum era de așteptat, overclocking-ul nu este disponibil deși, așa cum am spus, este prevăzută posibilitatea modificării frecvenței FSB și voltajului, acestea neavând însă nici un efect asupra frecvenței la care a funcționat procesorul (600MHz). Avantajul principal adus de KX133 - AGP 4X se concretizează într-un spor de performanță numai la testele pentru jocuri, per total rezultatele fiind situate sub modelele ce folosesc pentru northbridge chipset-uri mai vechi. Southbridge-ului comun mai multor modele (ce include suport pentru UDMA 66) păstrează parametrii obținuți la celelalte teste în limitele specifice acestei clase. Cel mai interesant aspect al modelului de față este raportul calitate/preț, pentru cei 135 USD primind o placă de bază modernă care are și sunet on-board.

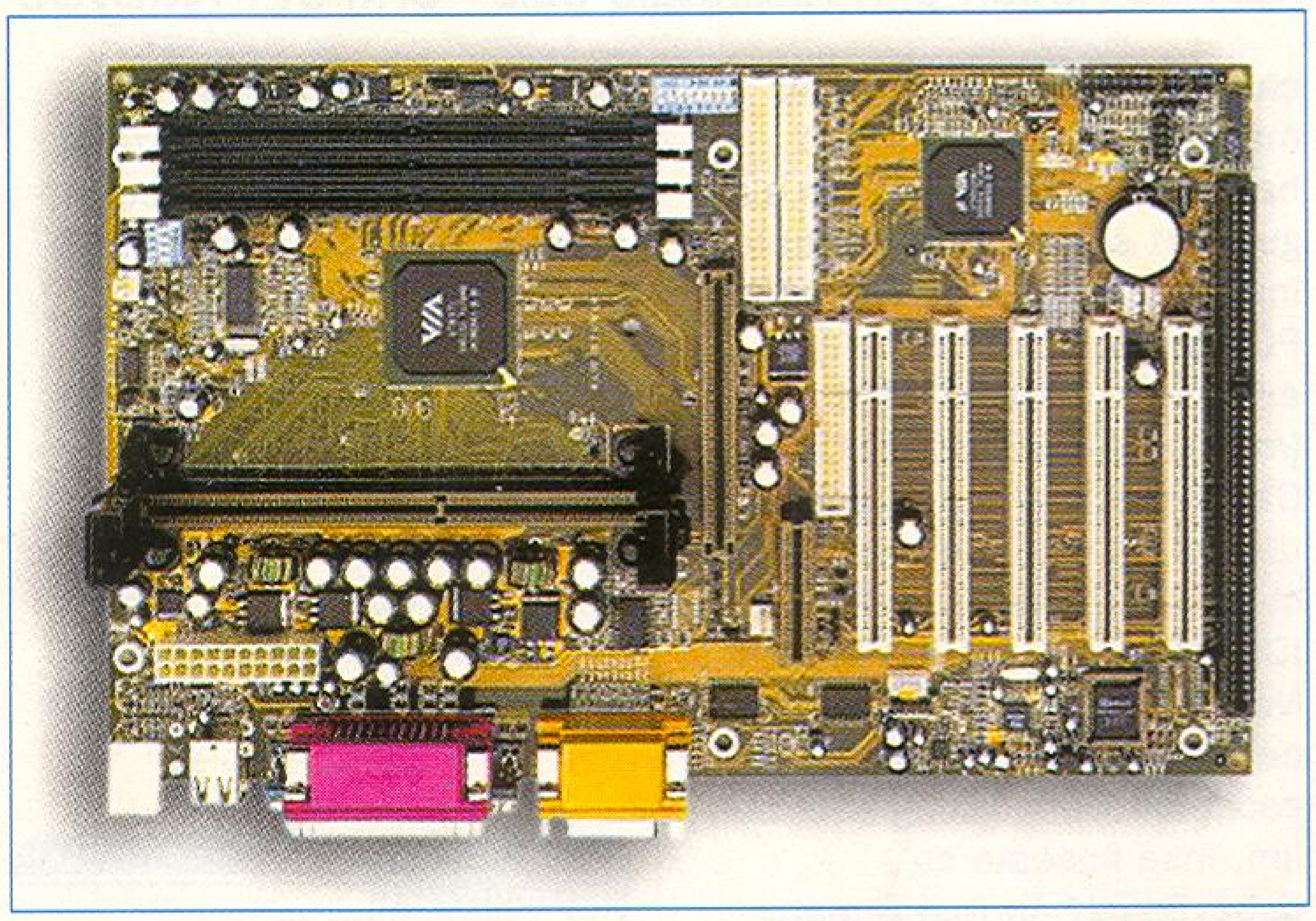
DETALII

Detalii produs	
Nume	Epox KX133
Distribuitor	Best Computers
Preț/Telefon	N/A (01) 314.76.98
Detalii tehnice	
RAM maxim/tip	768 Mb PC100/PC133
Frecvența FSB	100-133 Mhz
AGP	4X
UDMA	2xUDMA66
PCI/ISA/AMR	5/1/1
Dotări suplimentare	Sunet AC97
BIOS	Award

Aprecieri
+Facilități KX133
- Memoria suportată, performanțe jocuri.

Jetway 771AS

Este unul dintre ultimele modele de placă de bază scos de JetWay - CHIPSET KX133



711AS este unul dintre ultimele modele de placă de bază scos de JetWay pe piață și este construit în jurul chipsetului Apollo KX133 de la VIA. Rezultă astfel o variantă foarte asemănătoare cu EP-7KXA: aceeași combinație VT871 - pentru northbridge cu VT82C686A - pentru southbridge plus un controller audio compatibil AC'97 într-un layout diferit (diferențele nu sunt înspre bine, așezarea conectorilor pentru IDE și floppy fiind foarte prost aleasă, ascunse undeva printre sloturi). Sloturile disponibile sunt "normale": 5 PCI, 1 AGP 4x, 1 AMR, 1 ISA evidențiindu-se suportul maxim de memorie în cele 3 sloturi DIMM: 1.5 GB. Se poate spune că modelul de față este "foarte proaspăt", versiunea de BIOS Award fiind identică cu cea de pe site-ul oficial www.jetway.com.tw (4 Aprilie) un eventual flash al BIOS-ului neavând nici un rost. Ca orice model actual placa este "jumper free" singurul jumper de pe placă fiind cel pentru resetarea CMOS-ului, toate setările făcându-se din BIOS. Cele mai importante setări disponibile sunt cele pentru modul de lucru al AGP-ului și cele destinate overclocking-ului: frecvență pentru FSB între 95 și 133 de MHz și modificarea voltajului cu care este alimentat procesorului cu valori cuprinse între - 0.05 (singurul model ce permite micșorarea acestui parametru) și + 0.3 V. Situația la overclocking este clară: singura valoare pentru frecvența FSB la care sistemul nu afișază "Windows protection fault. You need to restart." este cea de 105 MHz (procesor dus de la 600 MHz la 650 MHz). Rezultatele obținute de model sunt comparabile cu cele ale "sorei" EPOX și evidențiază încă o dată comportamentul bun al KX133 la jocuri și performanța mai slabă la celelalte teste. Prețul - mai mic decât al concurentului direct, cu modele aproximativ identice - poate fi unul din principalele motive (să nu uităm că avem în față un KX133, totuși) pentru alegerea acestui model ca suport pentru un Athlon.

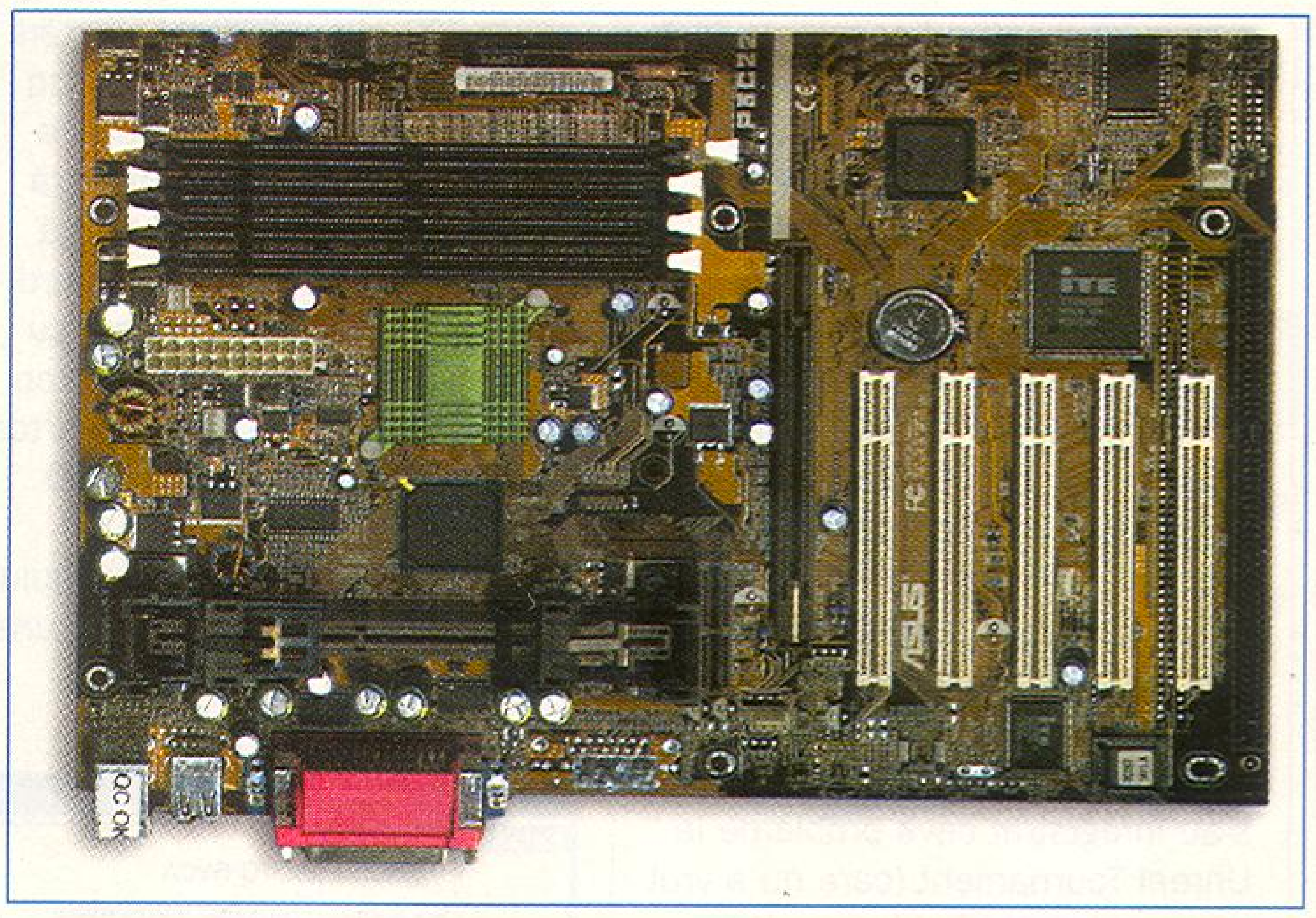
DETALII

Detalii produs	
Nume	Jetway 711AS
Distribuitor	K-Tech
Preț/Telefon	114$ / (01) 222.20.36
Detalii tehnice	
RAM maxim/tip	1.5 Gb PC100/PC133
Frecvența FSB	100-133 Mhz
AGP	4X
UDMA	2xUDMA66
PCI/ISA/AMR	5/1/1
Dotări suplimentare	AudioAC97
BIOS	AWARD

Aprecieri
+ facilitățile oferite de KX133 la un preț bun
- layout ce îngreunează accesul la controllere

Asus P3C2000

Prima implementare a chipsetului i820 de la Intel într-un model ASUS - CHIPSET I820



Prima implementare a chipsetului i820 de la Intel într-un model ASUS poartă numele de P3C2000 și beneficiază de o abordare profesionistă (obișnuită pentru ASUS) evidențiată în special prin manualul detaliat, cele 4 sloturi pentru DIMM-uri, noul slot AGP-Pro (AGP normal + 48 de pini, atenție cum înfigeți plăcile AGP normale) și lipsa setărilor hard (există totuși un DIP switch al cărui rol este să limiteze frecvența FSB pentru împiedicarea overclocking-ului, implicit acesta este dezactivat). În rest, binecunoscutele 5 PCI, 1 ISA și 1 AMR, fără alte gadget-uri. Bios-ul AWARD (datat 24.01.2000) este o versiune deosebită, fiind disponibile numeroase setări (printre care frecvența SDRAM, FSB între 100 și 180 MHz, voltaj pentru CPU între 1.60 și 1.90 V) și hardware monitor. Acest modul poate fi accesat și printr-un soft special: ASUS PC Probe ce permite vizualizarea stării procesorului chiar sub Windows. Pe lângă această aplicație, CD-ul mai conține drivere (am folosit în schimb pe cele de la Intel versiunea 2.20.006), antivirusul PC-Cillin și un utilitar de monitorizare prin rețea. Performanța globală realizată nu este deosebită, mai ales că avem de-a face cu un chipset relativ nou, însă rezultatele obținute la Disk WinMark superioare celorlalte modele evidențiază controllerul UDMA 66. Un alt aspect la care P3C2000 s-a comportat exemplar a fost overclocking-ul. La o frecvență FSB de 133 (800 MHz) cu tensiunea la 1.75 V a reușit să treacă toate testele, însă la unele jocuri sistemul revenea în desktop după o vreme, aspect remediat prin mărirea tensiunii la 1.8 V. Chiar dacă nu este cel mai performant model, construcția robustă și funcțiile disponibile, fiind o implementare a chipset-ul i820 îl fac foarte interesant.

DETALII

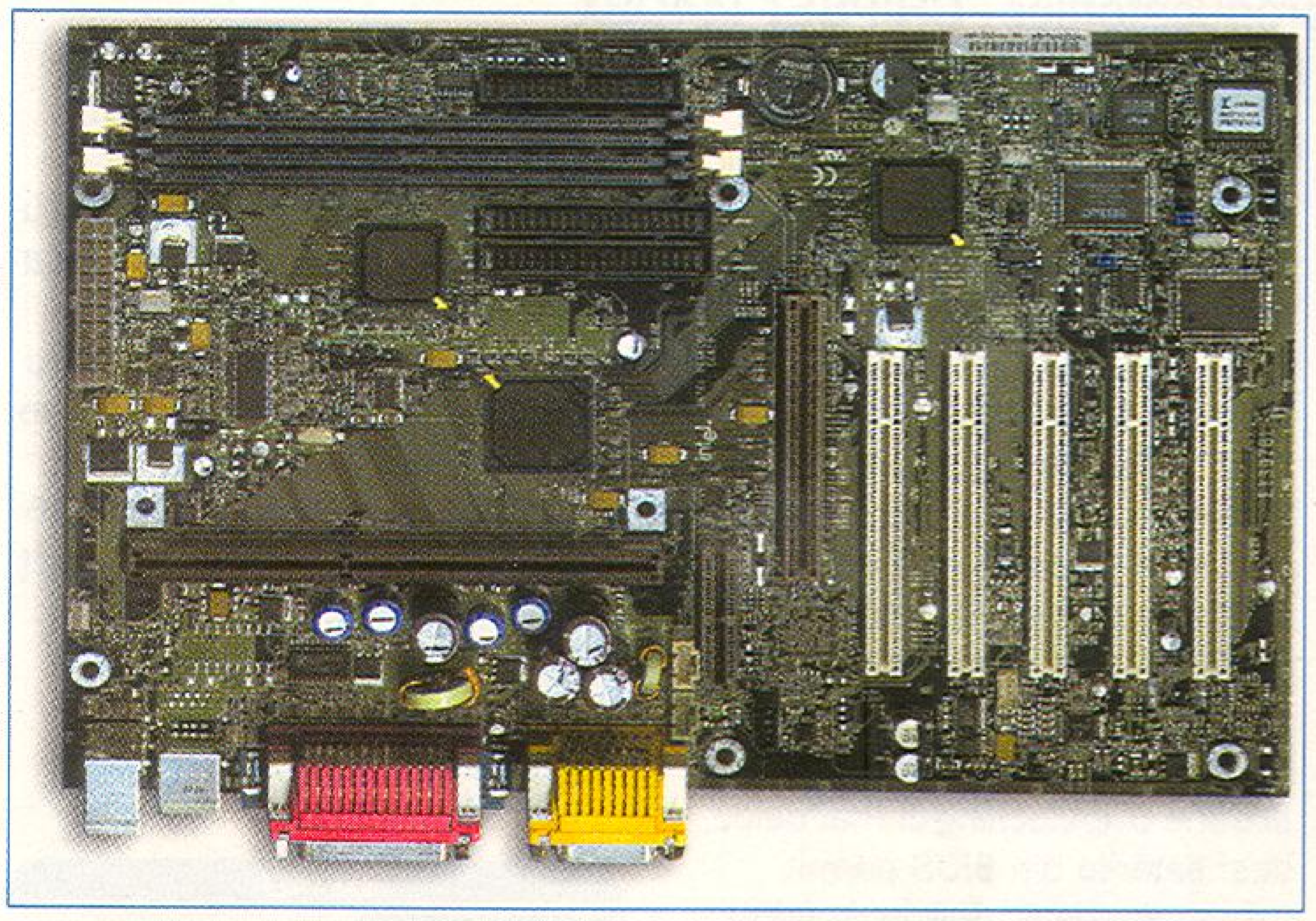
Detalii produs	
Nume	ASUS P3C2000
Distribuitor	ICG
Preț/Telefon	162$ / (01)221.73.43
Detalii tehnice	
RAM maxim/tip	1 Gb PC100/PC133
Frecvența FSB	Max 180 Mhz
AGP	4X Pro
UDMA	2xUDMA66
PCI/ISA/AMR	5/1/1
Dotări suplimentare	N/A
BIOS	AWARD

Aprecieri

+ overclocking, slot AGP Pro, Software
- slot-ul ISA ce are nevoie de un ISA bridge

Intel CC820

Un fel de "reference board" ce include noua arhitectură i820 - CHIPSET I820



Intel propune la rândul său o serie de modele bazate pe ultima lor realizare în materie de chipset-uri (i820) prin două variante de implementare: modelul VC820 și CC820. Diferența între cele două este dată de suportul pentru memorii RDRAM prin două sloturi pentru module RIMM încorporat în modelul VC820, în rest cele două modele fiind identice (modelul testat de noi este CC820). Intel recurge la o soluție care deși beneficiază de standardele de calitate specifice pentru numele Intel (în care intră și o garanție de 3 ani), prezintă facilități mai slabe decât cele ale celorlalte modele. Astfel, cele două slot-uri pentru SIMM-uri nu pot suporta decât 512 MB de memorie, lipsește obișnuitul slot ISA (neimportant oricum) iar BIOS-ul AMI nu permite prea multe setări - se pare că politica Intel este "strictul necesar" și "no overclocking" - neputându-se modifica nimic legat de procesor fie soft (din BIOS) fie hard (jumper-i sau DIP switch-uri). Ca să nu pară prea sărac i s-au mai adăugat modelului un slot ARM și un controller audio compatibil AC97 (Creative Labs PCI128). Pregătirea pentru test a constat în flash-ul BIOS-ului la versiunea 0015.P09 (de la 0014.P08) și instalarea ultimelor drivere (5.00.015), iar rezultatele au fost comparabile cu cele ale modelului P3C200 de la ASUS, cu mici variații, cea mai evidentă diferență (în bine) fiind înregistrată la testele de transfer cu disc-ul (cel mai bun rezultat din test). Avem așadar un model obișnuit din punctul de vedere al performanței, însă marcat de unele dezavantaje (cel mai deranjant este cel legat de imposibilitatea overclocking-ului) dar și de o atenție deosebită pentru calitate în privința software-ului. Într-adevăr, manualul bogat se găsește numai pe CD laolaltă cu driver-ele, iar monitorizarea parametrilor se face într-un mod elegant printr-o aplicație HTML (LANDesk Manager) ce permite și administrarea prin rețea. Prețul, destul de mic pentru un produs Intel cu specificațiile de față îl face atractiv, în special pentru utilizatorii clasici, fără veleități de overclock-eri.

DETALII

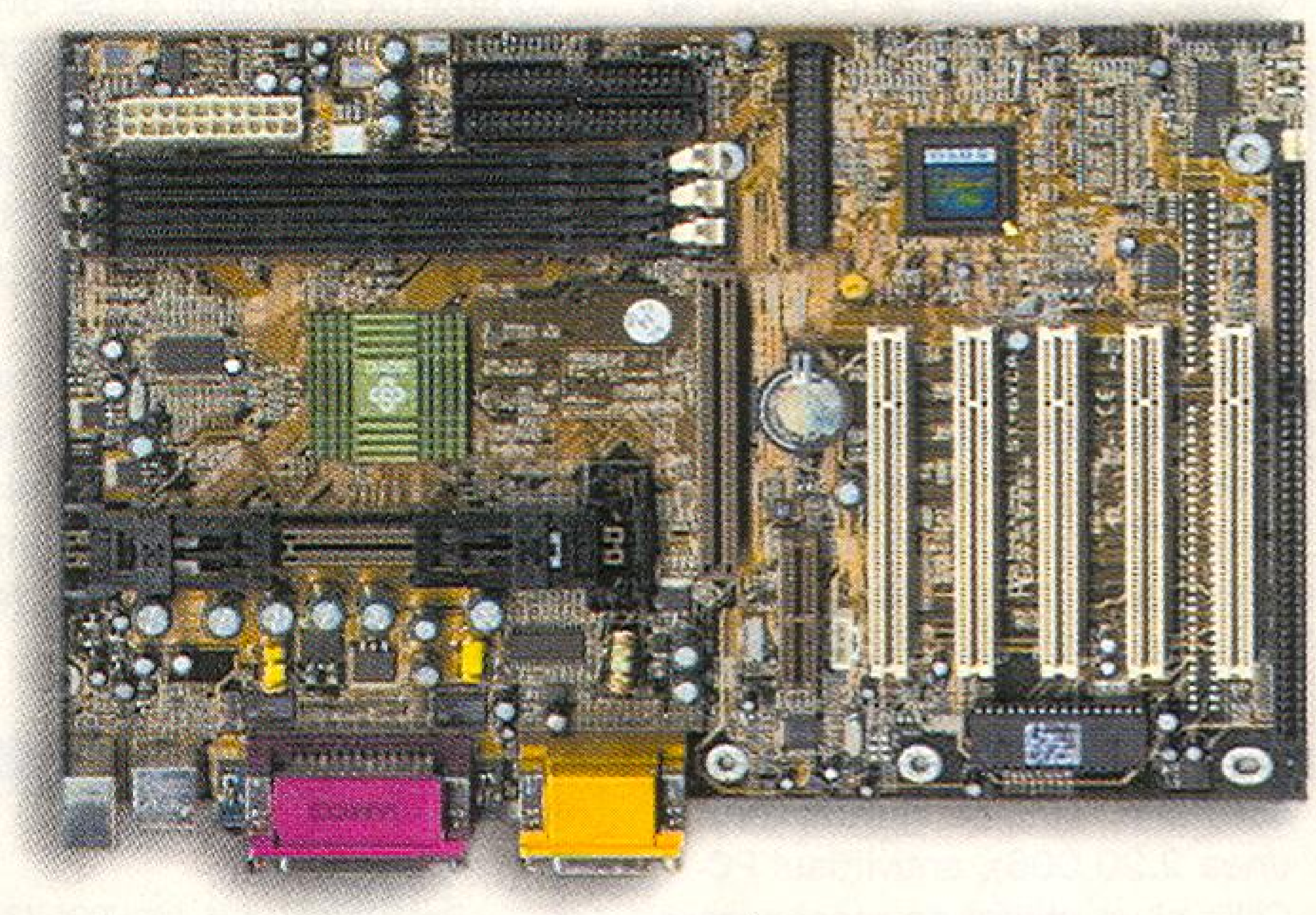
Detalii produs	
Nume	Intel CC820
Distribuitor	ASBIS
Preț/Telefon	138$ / (01) 322.75.36
Detalii tehnice	
RAM maxim/tip	512 Mb PC100/PC133
Frecvența FSB	133 Mhz maxim
AGP	4X
UDMA	2xUDMA66
PCI/ISA/AMR	5/0/1
Dotări suplimentare	Audio AC97
BIOS	Intel/AMI

Aprecieri

+ noua arhitectură i820
- numai 2 sloturi pentru memorie și lipsa ISA

Soyo 6VCA

Alternativa non-Intel pentru procesoarele din familia Pentium (II şi III), bazată pe o soluţie VIA - APOLLO 133A



SOYO 6VCA foloseşte o soluţie VIA atât pentru controller-ul IDE (686A prezent şi la modelele pentru Athlon) cât şi pentru controller-ul pentru memorie/ AGP/procesor (VIA VT82694X). Chiar dacă manualul subţire face o primă impresie neplăcută, specificaţiile tehnice şi comportamentul plăcii în timpul testului schimbă radical această impresie (suport de până la 1GB de memorie şi procesor cu frecvenţe de până la 933 MHz, AGP 4x). Dacă la capitolul sloturi ne aflăm într-o zonă "medie", se remarcă însă BIOS-ul AWARD proiectat într-un mod inteligent şi care permite numeroase setări importante fără a utiliza jumperi sau DIP-switchuri care înglobează şi un modul de monitorizare a temperaturilor şi tensiunilor sistemului procesor/placă de bază. O singură caracteristică foloseşte jumperi: suplimentarea tensiunii pentru procesor ce poate ajunge până la +7.5%, lucru necesar pentru overclocking (şi binevenit, plaja de frecvenţe pentru FSB între 95 şi 166 permiţând diferite nivele de overcloaking). La momentul rulării efective (după update-ul BIOS la ultima versiune) s-au înregistrat ceva probleme la Unreal Tournament (care nu a vrut să pornească) şi chiar erori de regiştrii sub Windows, dar acestea au dispărut în momentul măririi Cache L2 latency time. Testarea plăcii evidenţiază valori medii, însă stabilitatea la overclocking - FSB de la 100 la 133 adică procesor de la 600 la 800 MHz - susţinută de mărirea tensiunii (+5%) şi posibilitatea setării frecvenţei memoriei permite un spor de peste 20%. Abordarea detaliilor tehnice într-o manieră profesionistă la care se adugă dotările suplimentare (atât hard - slot AMR şi chip-ul de sunet cu codec AC97, cît şi soft : Norton Antivirus, Norton Ghost şi Norton Virtual Drive incluse pe un CD suplimentar) fac din 6VCA un model atractiv şi datorită preţului (preţ determinat de folosirea unei soluţii VIA mai ieftine în comparaţie cu Intel).

DETALII

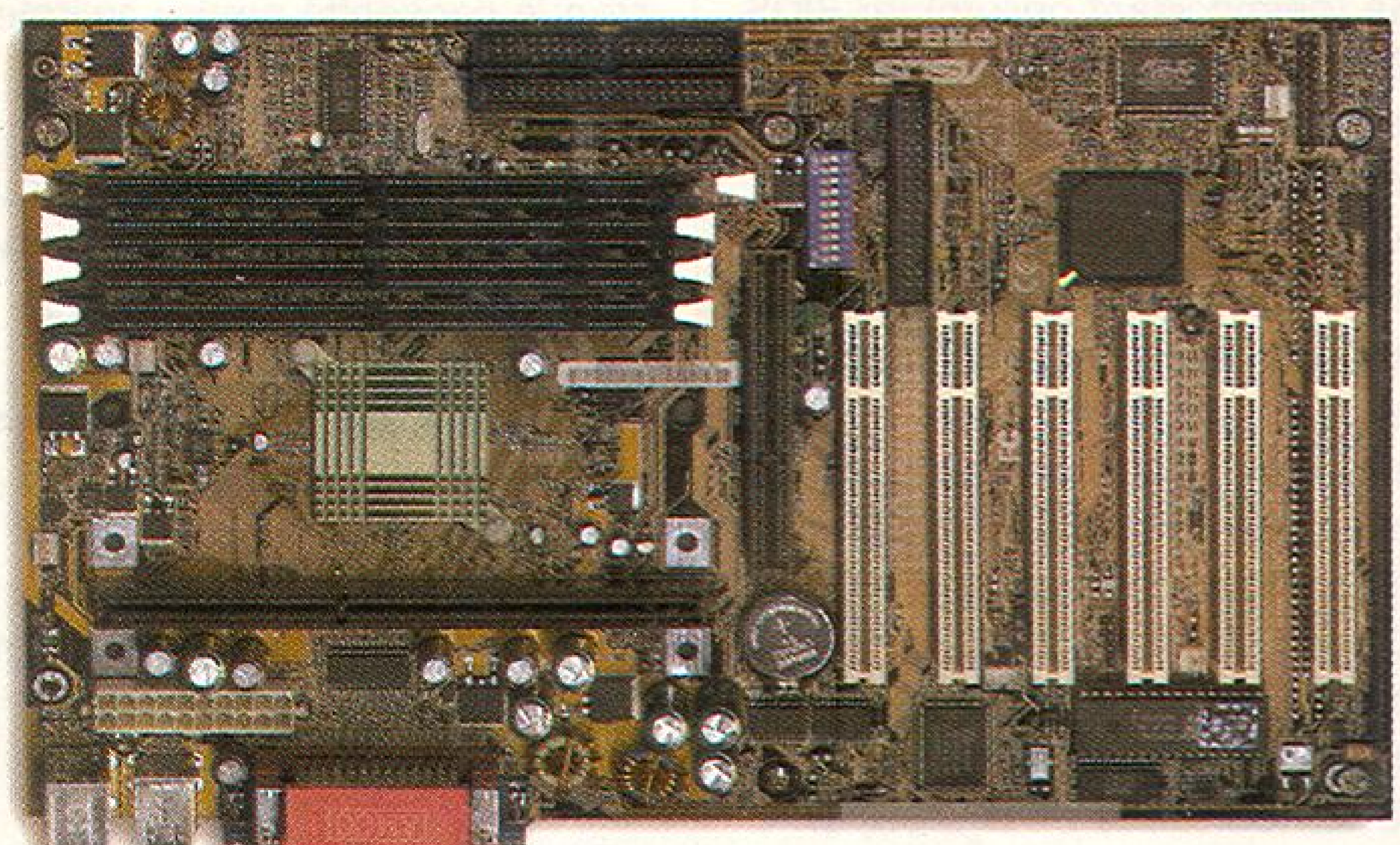
Detalii produs	
Nume	SOYO 6VCA
Distribuitor	Flamingo Computers
Preţ/Telefon	115$ / (01)222.50.41
Detalii tehnice	
RAM maxim/tip	1.5 Gb PC100/PC133
Frecvenţă FSB	Maxim 166 Mhz
AGP	4X
UDMA	2xUDMA66
PCI/ISA/AMR	5/1/1
Dotări suplimentare	AC97
BIOS	Award

Aprecieri

+ UDMA 66, overclocking
- performanţe, probleme sub Windows 98

Asus P3BF

i440BX se pare că deţine resurse ce-l menţin în atenţia producătorilor - CHIPSET i440BX



Arhicunoscutul şi arhifolositul chipset 440BX de la Intel se pare că deţine resurse ce-l menţin în atenţia producătorilor. Modelul P3B-F produs de ASUS oferă o implementare a acestui chipset (destul de vechi) într-o configuraţie actualizată la cerinţele din ziua de azi: 6 sloturi PCI (se renunţă la slotul AMR, foarte puţin folosit), 4 sloturi de memorie (până la 1 GB), BIOS Award JumperFree cu numeroase funcţii (adus la versiunea 1005 din 3 Martie 2000) cum ar fi monitorizare hardware şi posibilitatea modificării tensiunii de alimentare a procesorului. Cele două mari neajunsuri sunt de fapt trei: lipsa AGP 4X, lipsa suport UDMA 66, şi overclocking-ul slab (ultimul venit pe listă). Şi pentru că am început cu paradoxurile să continuăm în aceeaşi notă: în afară de High End WinMark unde UDMA 33-ul îl trage în jos, rezultatele testelor - în special cele de jocuri - relevă o performanţă neegalată de chipset-urile mai noi, fie că acestea sunt proiectate pentru procesoare Intel sau AMD. Spre deosebire de P3C2000, P3B-F nu susţine overclocking-ul mai deloc, deşi setările din BIOS permit frecvenţe pentru FSB între 66 şi 150 MHz şi tensiuni între 1,65 şi 1,9 V singura frecvenţă în care sistemul a rulat fără probleme fiind cea de 630 MHz (FSB la 105 MHz) cu un spor de performanţă minim. La capitolul dotări + software se remarcă asemănarea puternică cu modelul P3C2000, aplicaţiile disponibile fiind aceleaşi iar manualul dovedind aceeaşi atenţie la detalii. Performanţa deosebită în testele 3D recomandă chipset-ul BX gamer-ilor cu rezerva ridicată de imposibilitatea realizării unui overclocking puternic, iar dacă doriţi să îmbunătăţiţi performanţa legată de transfer se poate procura (în schimbul a 35 USD+TVA) un controller UDMA 66 separat, însă se ajunge la un preţ foarte mare justificat parţial de dotări şi performanţă, dar contrazis de tehnologia deja depăşită.

DETALII

Detalii produs	
Nume	ASUS P3BF
Ofertant	Best Computers
Preţ/Telefon	141$ / (01) 314.76.98
Detalii tehnice	
RAM maxim/tip	1 Gb PC100/PC133
Frecvenţă FSB	Maxim 150 Mhz
AGP	2X
UDMA	2xUDMA33
PCI/ISA/AMR	6/1/0
Dotări suplimentare	N/A
BIOS	Award

Aprecieri

+ performanţa 3D şi sloturi (PCI şi memorie)
- UDMA 33 şi AGP 2X

PLĂCILE VIDEO DE CALITATE

DAU MAGIE JOCURILOR TALE!



WinFast 3D S325

RIVA TNT2 M64
>70fps-uri Quake 3
32 Mb SDRAM
Viteza memorie/chipset 150/125
Overclocking la 175/170
Overclocking >80 fps-uri Quake 3
Optimizare DirectX7
Suport OpenGL ICD
Racire cu ventilator



WinFast 3D S320II

RIVA TNT2 PRO 16/32
> 85fps-uri Quake 3
Memorie SGRAM
Tehnologie 0.22 microni
Viteza memorie/chipset 150/142
Overclocking la 190/180
Optimizare DirectX7
Suport OpenGL ICD
Racire cu ventilator



WinFast 3D S320II ULTRA

RIVA TNT2 ULTRA 32
> 85fps-uri Quake 3
Memorie SGRAM
Viteza memorie 5.5 ns
Viteza memorie/chipset 185/150
Overclocking la 195/165
TV-Out
Optimizare DirectX7
Suport OpenGL ICD
Racire cu ventilator



WinFast GeForce256 SDR

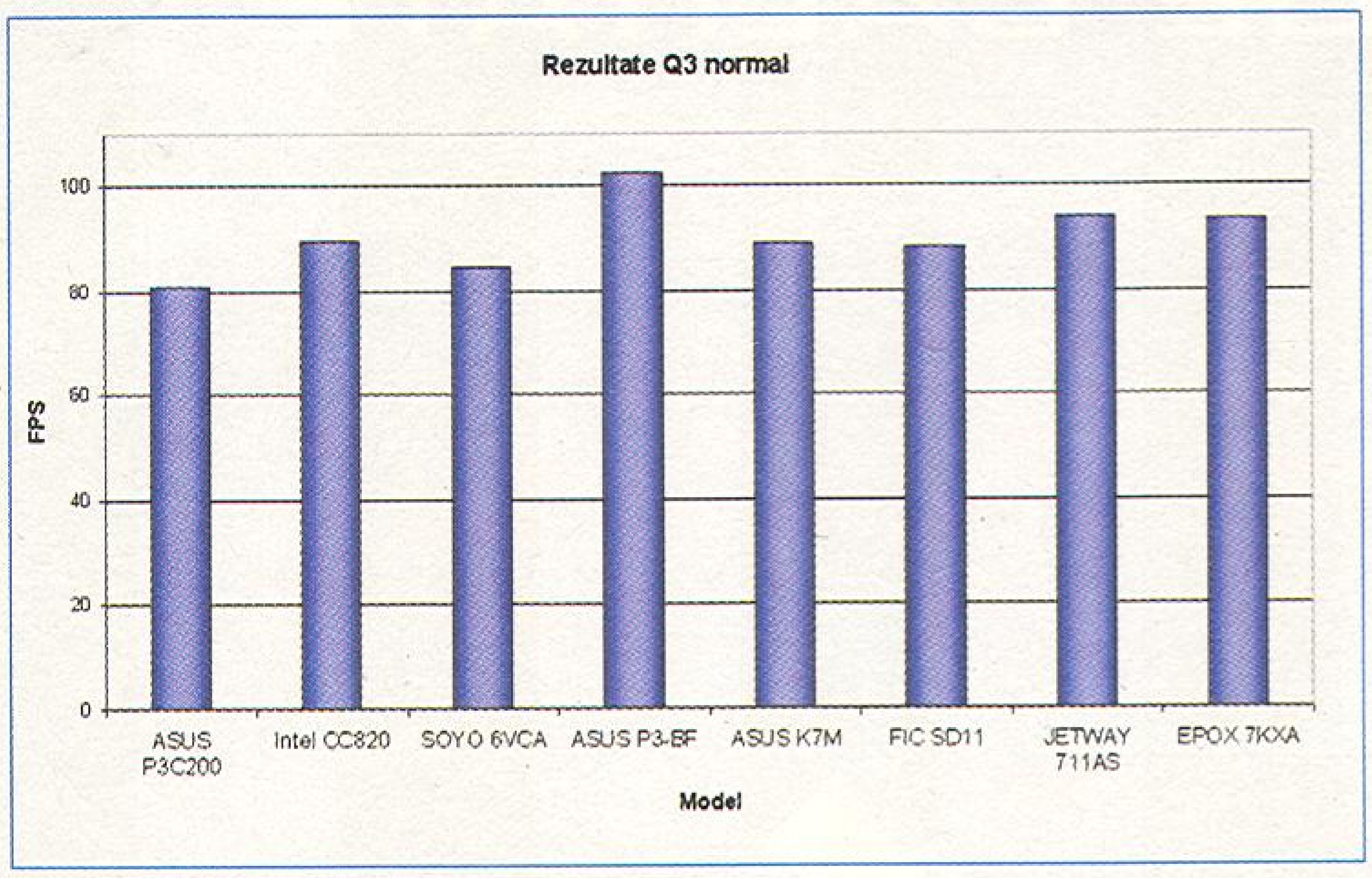
GeForce256
> 100fps-uri Quake 3
Hardware Transform & Lighting
32 Mb SDRAM
Viteza memorie/chipset 166/120
Overclocking la 185/145
TV-Out
Optimizare DirectX7
Suport OpenGL ICD
Racire cu ventilator

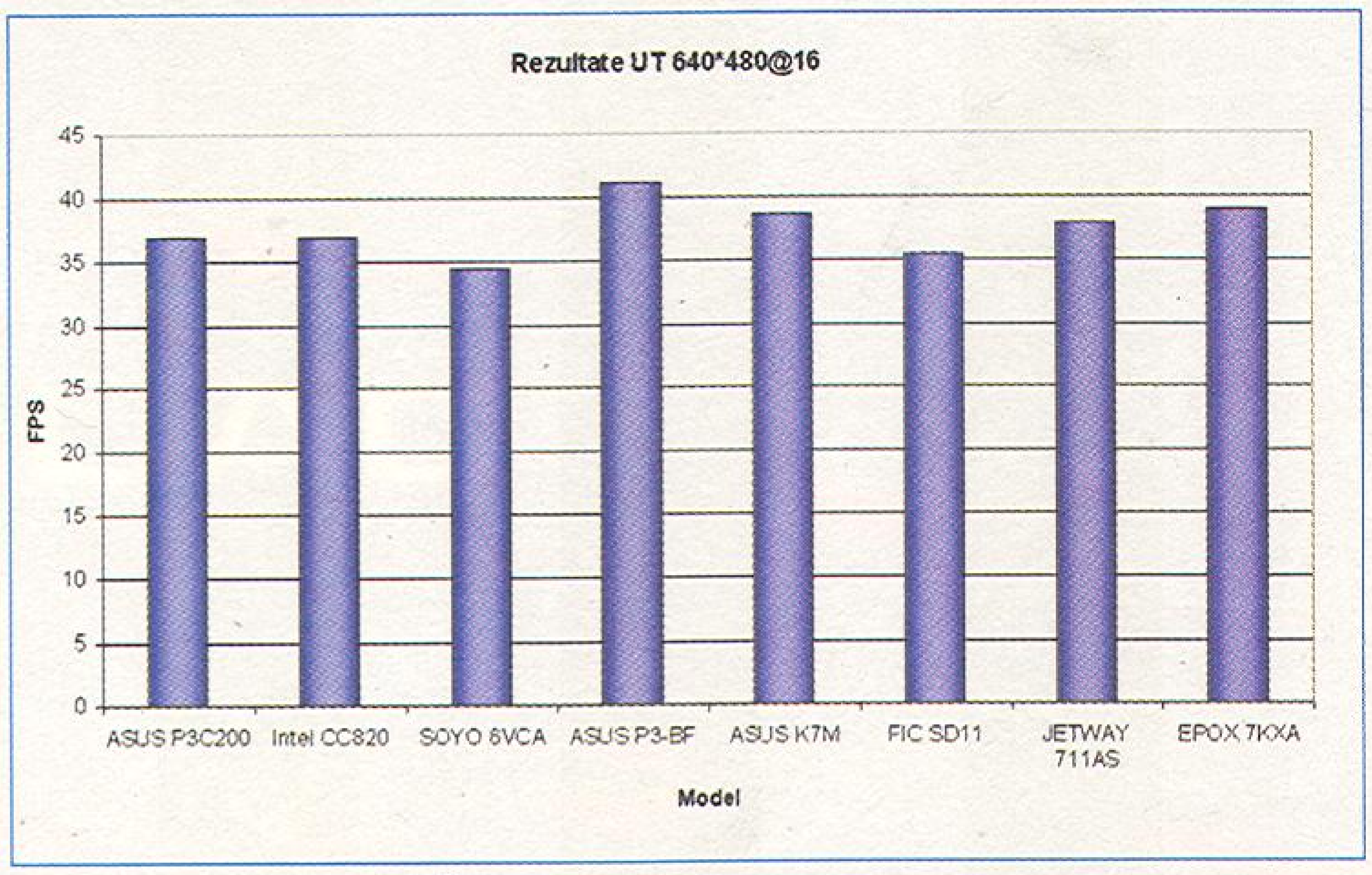
ISO 9001 Leadtek

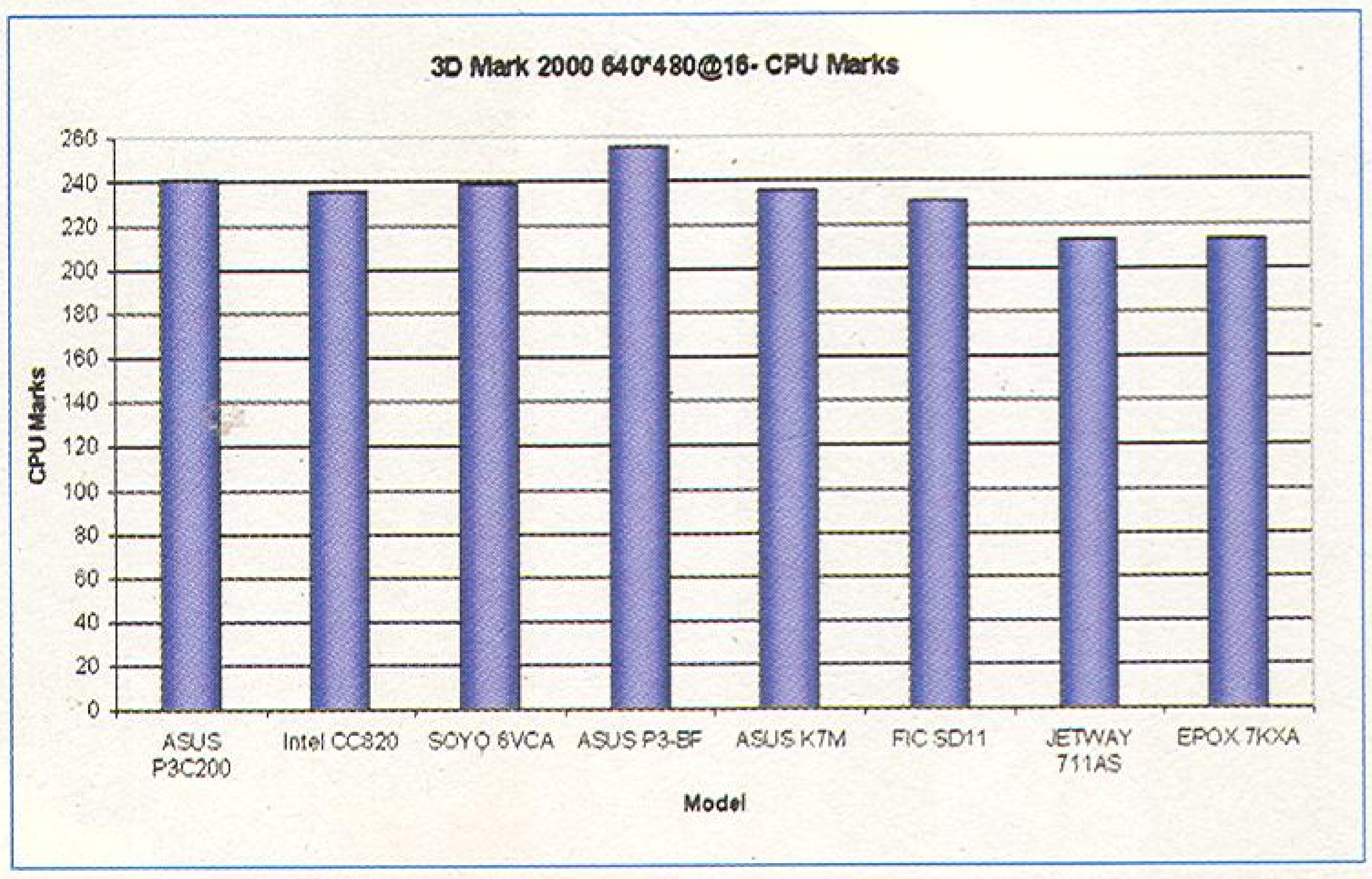
Romas Comercial s.r.l.
Str.Puskin nr.18, Bucuresti 1
tel/fax: 01-231.28.66 ; 01-231.50.97
mobil: 094.552.607

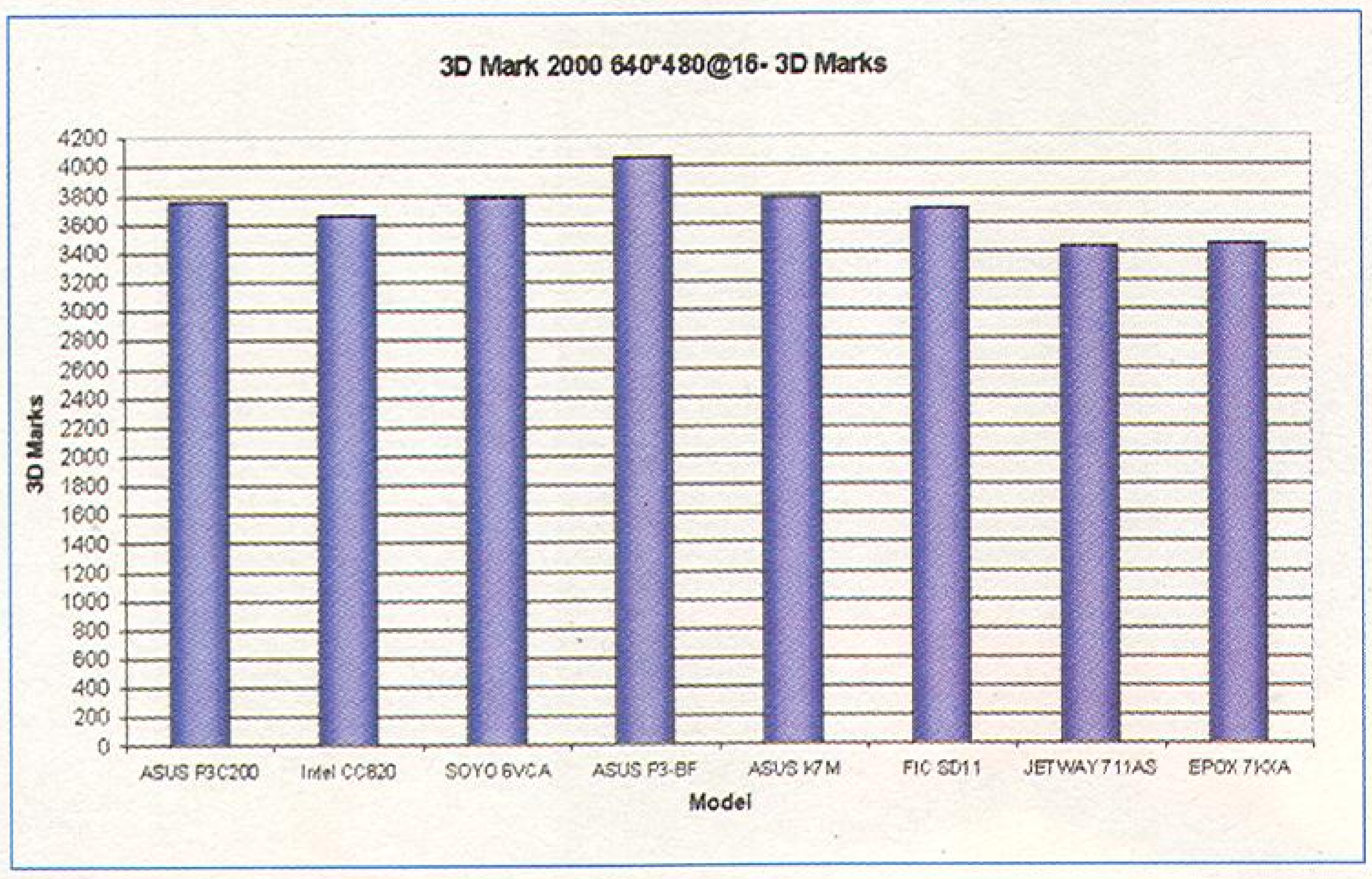
comenzi en-gros **ROMAS comercial**

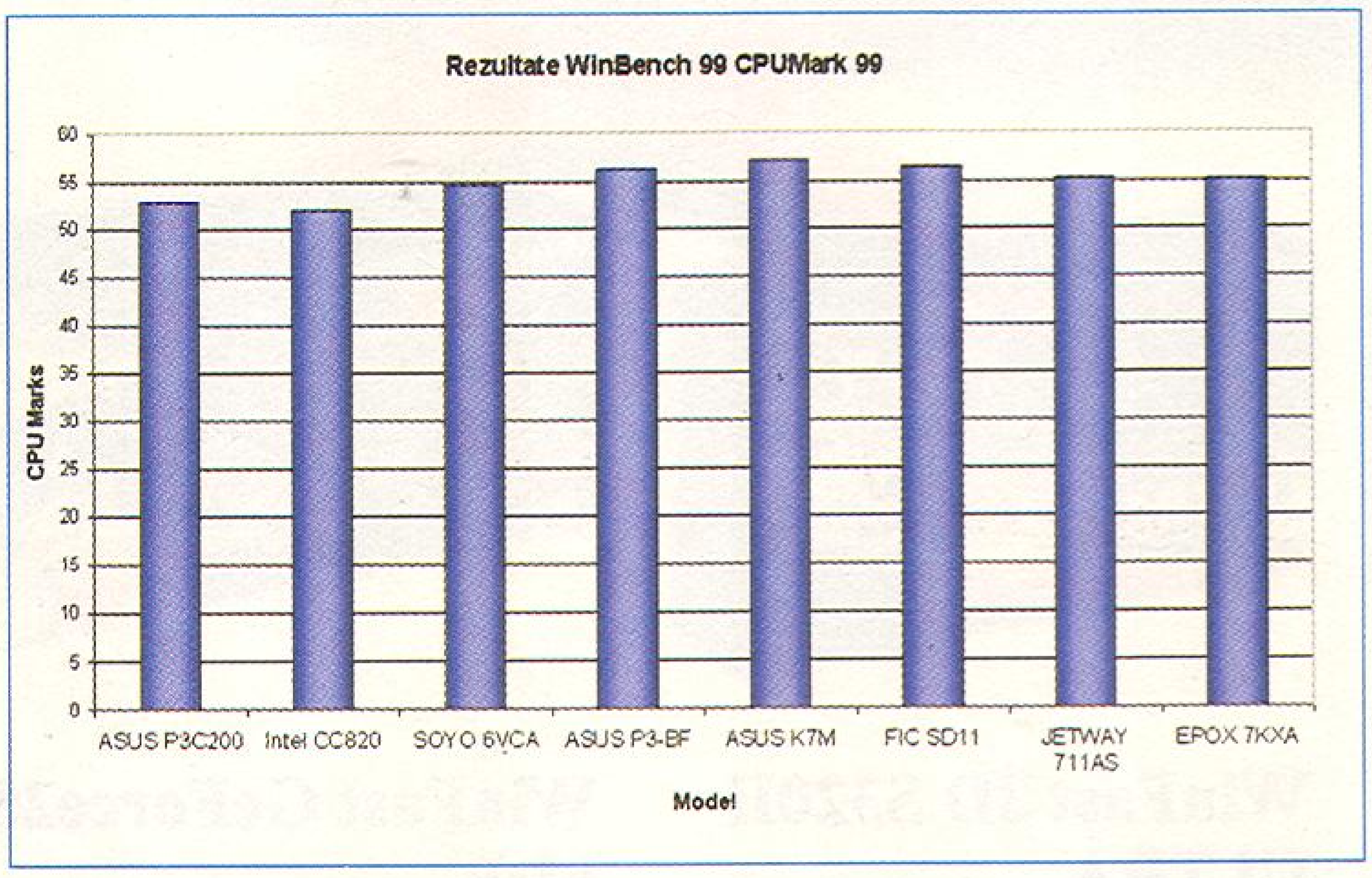
en-detail **best computers**

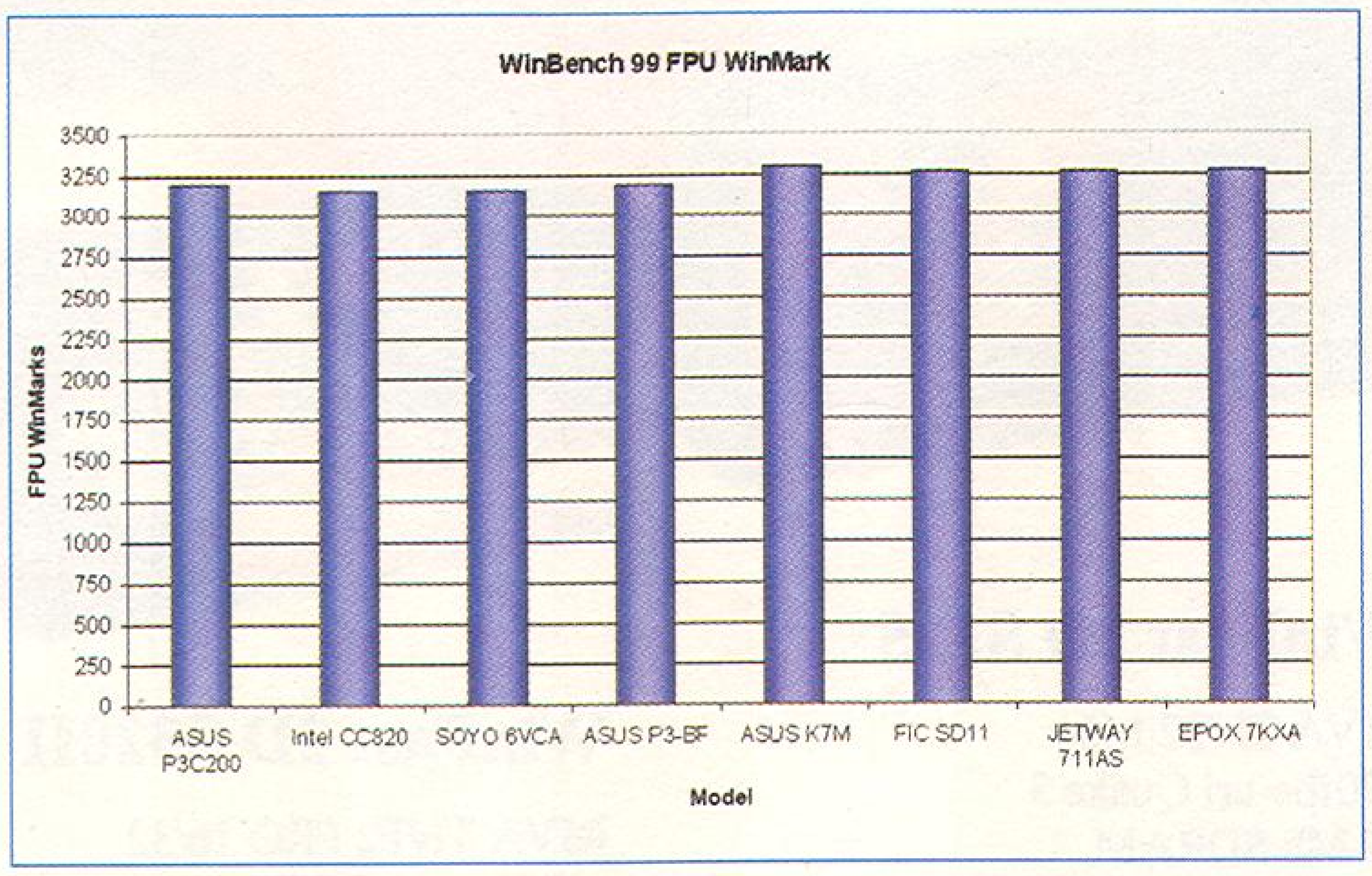

Rezultate Q3 normal
FPS
0 20 40 60 80 100
ASUS P3C200
Intel CC820
SOYO 6VCA
ASUS P3-BF
ASUS K7M
FIC SD11
JETWAY 711AS
EPOX 7KXA
Model

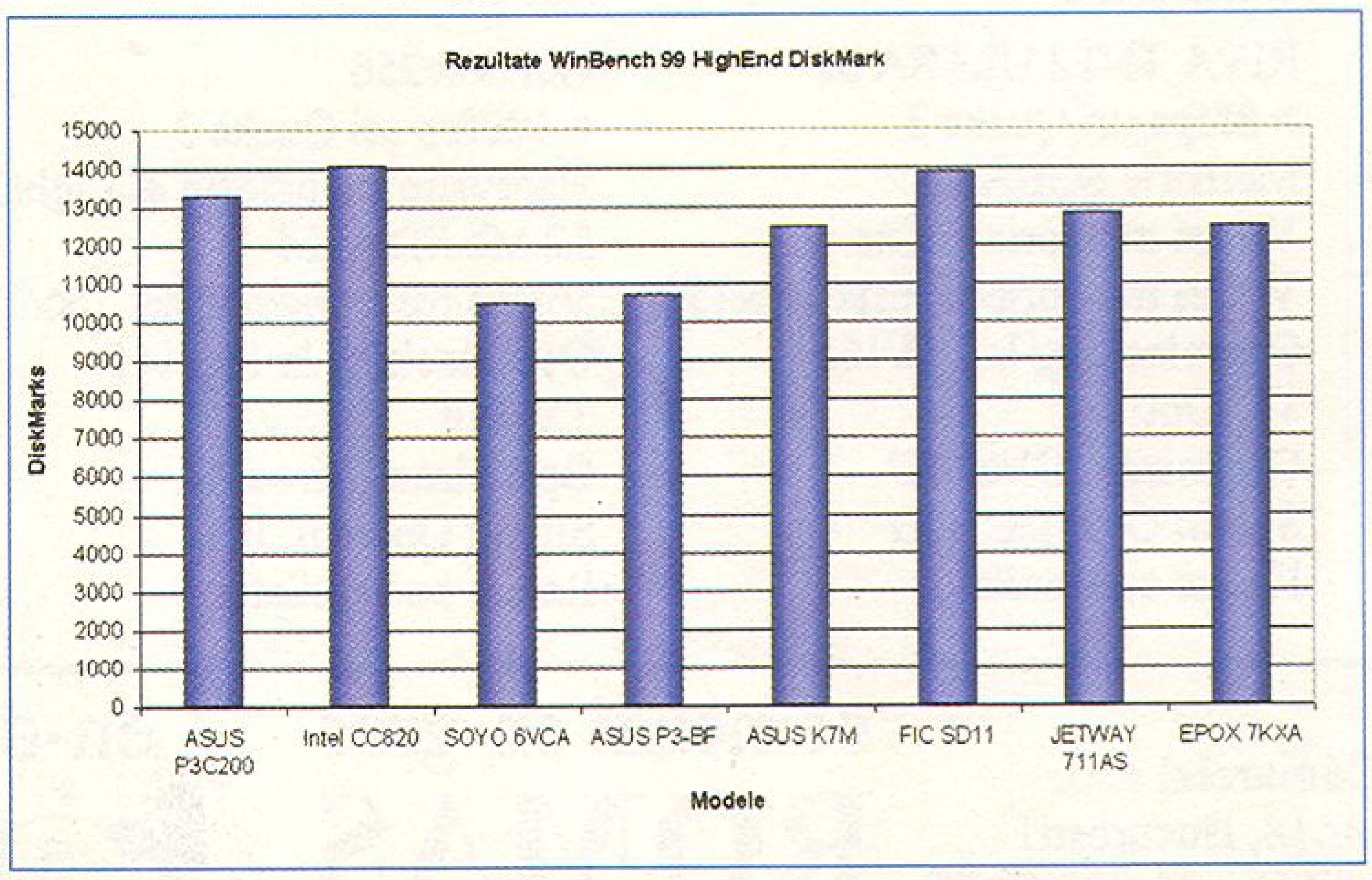

Rezultate UT 640*480@16
FPS
0 5 10 15 20 25 30 35 40 45
ASUS P3C200
Intel CC820
SOYO 6VCA
ASUS P3-BF
ASUS K7M
FIC SD11
JETWAY 711AS
EPOX 7KXA
Model

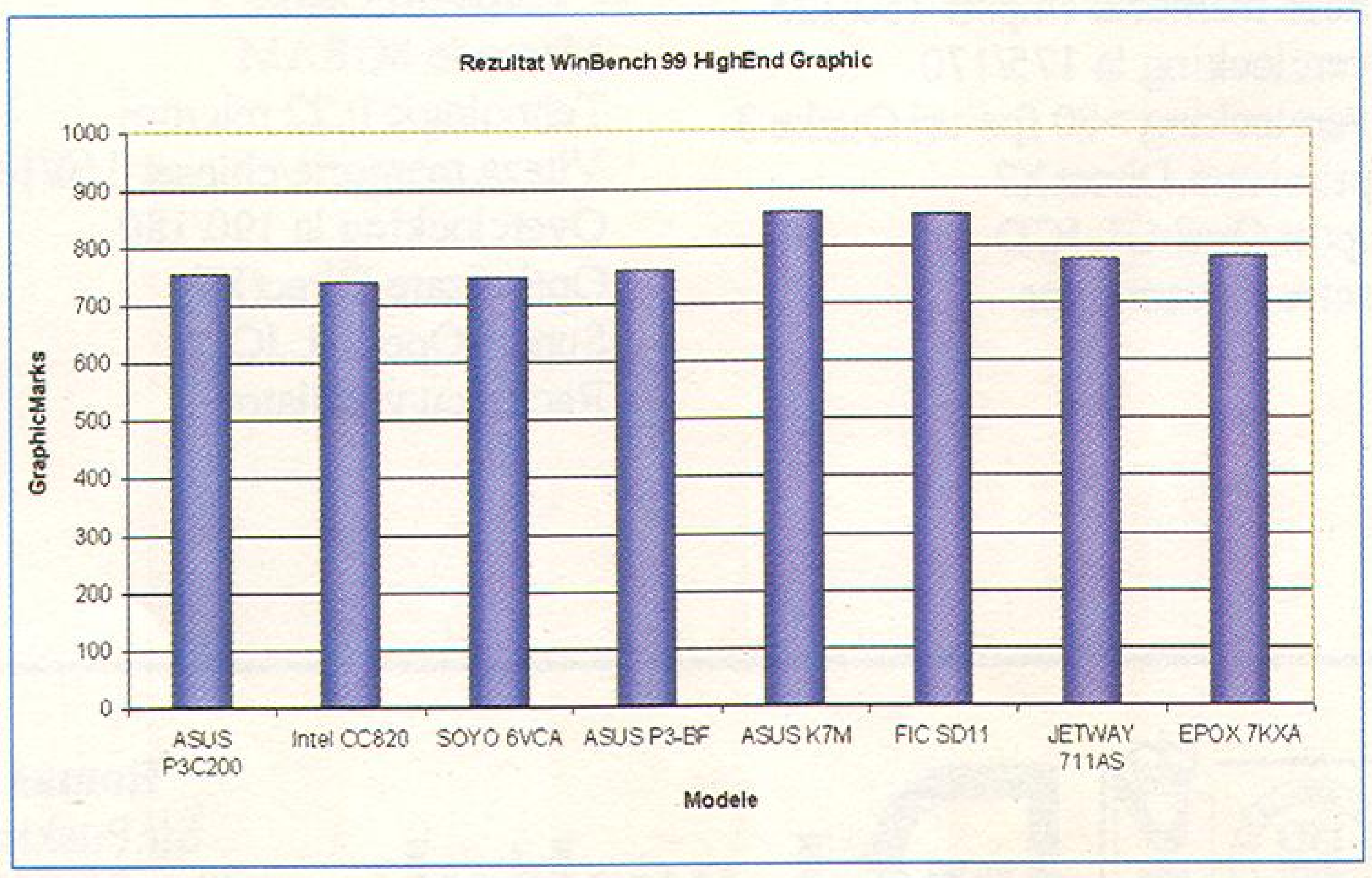

3D Mark 2000 640*480@16- CPU Marks
CPU Marks
0 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200 220 240 260
ASUS P3C200
Intel CC820
SOYO 6VCA
ASUS P3-BF
ASUS K7M
FIC SD11
JETWAY 711AS
EPOX 7KXA
Model


3D Mark 2000 640*480@16- 3D Marks
3D Marks
0 200 400 600 800 1000 1200 1400 1600 1800 2000 2200 2400 2600 2800 3000 3200 3400 3600 3800 4000 4200
ASUS P3C200
Intel CC820
SOYO 6VCA
ASUS P3-BF
ASUS K7M
FIC SD11
JETWAY 711AS
EPOX 7KXA
Model


Rezultate WinBench 99 CPUMark 99
CPU Marks
0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60
ASUS P3C200
Intel CC820
SOYO 6VCA
ASUS P3-BF
ASUS K7M
FIC SD11
JETWAY 711AS
EPOX 7KXA
Model


WinBench 99 FPU WinMark
FPU WinMarks
0 250 500 750 1000 1250 1500 1750 2000 2250 2500 2750 3000 3250 3500
ASUS P3C200
Intel CC820
SOYO 6VCA
ASUS P3-BF
ASUS K7M
FIC SD11
JETWAY 711AS
EPOX 7KXA
Model


Rezultate WinBench 99 HighEnd DiskMark
DiskMarks
0 1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000 9000 10000 11000 12000 13000 14000 15000
ASUS P3C200
Intel CC820
SOYO 6VCA
ASUS P3-BF
ASUS K7M
FIC SD11
JETWAY 711AS
EPOX 7KXA
Modele


Rezultat WinBench 99 HighEnd Graphic
GraphicMarks
0 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000
ASUS P3C200
Intel CC820
SOYO 6VCA
ASUS P3-BF
ASUS K7M
FIC SD11
JETWAY 711AS
EPOX 7KXA
Modele

Concluzii

După o activitate asiduă de extragere-înfigere a diferitelor componente (procesoare, memorii, plăci de extensie), după teste seculare care au durat câteva zile, s-au strâns suficiente date pentru a putea trage unele concluzii. Așa cum am mai spus, se poate face o comparație globală (chipset-uri în general), între cele opt modele și una pe fiecare tip de chipset (pentru procesoare Intel - patru modele, pentru procesoare AMD Athlon - patru modele). În plus rezultatele testelor se pot împărți în cinci categorii: jocuri, 3Dmark 2000, Winbench 99 procesor, WinBench 99 grafică, WinBench disk.

La jocuri se înregistrează o dominație a BX-ului care cu toate că nu suportă modul de transfer AGP 4X este singurul care reușește peste 100 FPS în Q3A și peste 40 FPS în UT. Se ajunge astfel în situația în care Athlonul este depășit de Coppermine la aceeași frecvență însă cu o floare nu se face primăvară, fața celelalte modele cu Coppermine, Athlon-ul fiind în frunte. În segmentul pentru Athlon, se evidențiază diferența între cele două plăci cu suport AGP 4x și cele cu suport 2X, K7M reușind totuși să se comporte mai bine în UT.

Tot BX-ul este cel mai performant și în testul 3Dmark2000, atât față de concurentele din aceeași categorie cât și față de modelele pentru Athlon (dintre care se detașează ASUS K7M - și el fără AGP 4x!). Este neplăcut comportamentul mult așteptatelor modele ce implementează AGP 4x, atât i820 cît și KX133 (mai ales acesta din urmă) nereușind să convingă.

Testele WinBench 99 "non 3D" încep să schimbe situația, modelel bazate pe chipset-uri mai vechi fiind surclasate de noile produse ce înglobează tehnologie mai nouă în special la categoria "performanță procesor". Aici se înregistrează și superioritatea Athlon-ului față de Coppermine, diferențele între diferitele modele de plăci fiind însă destul de mici. Aceeași tendință se observă și la testele "high end": în testul pentru transferul cu harddisk-ul se observă clar inferioritatea UDMA 33 (în cazul BX) și valorile aproximativ egale înregistrate pentru același tip de southbridge în sistemele pentru Athlon, care south bridge se comportă destul de slab într-un sistem Pentium. Pentru aplicațiile de grafică 2D, sistemele bazate pe Athlon s-au dovedit superioare celor bazate pe Coppermine, iar în cadrul acestora, vechiul northbridge AMD751 a fost cel mai performant, surclasând VIA VT8371; în cealalată tabără lucrurile sunt "normale" - toate modele având cam aceleași rezultate.

În concluzie, pentru un sistem destinat în special jocurilor este recomandată o placă de bază ce folosește chipset-ul i440BX care se comportă excelent în aplicațiile 3D căruia i se poate adauga și un controller UDMA 66 pentru a-l echilibra. Se așteaptă însă ofensiva i8xx fie noul model i815, fie prin folosirea celor actuale în sisteme cu memorii RAMBUS (din păcate nu am putut testa un astfel de sistem). Dacă doriți să recurgeți la o soluție AMD puteți să folosiți încă KX133 este încă în curs de optimizare dar pînă mai ies chipset-uri noi vă puteți orienta chiar și spre la modele bazate pe AMD 750 sau hibride (K7M s-a comportat foarte bine la toate testele). Pentru a alege un model care să se potrivească foarte bine cerințelor fiecăruia, caracteristicile de performanță trebuie corelate cu cele "fizice" (sloturi disponibile, layout, dotări suplimentare), cele "funcționale" (setări permise, funcții BIOS, stabilitate, overclocking) și nu în ultimul rând preț.

Monștrii graficii 3D

la nVIDIA totul se măsoară în mega



GA-660 Plus Gigabyte
Chipset nVidia Riva TNT2-A cel mai nou în clasa TNT2, fabricat în tehnonolgie de 0,22 microni, 128-bit, frecvență 142 MHz; 32 MB DRAM ultra-rapid, 150 MHz; jumperul de overclocking modifică frecvențele la 170 MHz și 175 MHz pentru procesor și memorie; AGP 2X/4X, RAMDAC la 300 MHz. Ieșire digitală video prin decodor PAL/NTSC integrat. Suportă rezoluții pînă la 800/600 pentru TV-out. Are dual cooling system. Optimizare pentru Direct3D. Multiple funcții 3D.

WinFast GeForce 256 Leadtek.
Chipset nVidia GeForce 256-bit 125 MHz, 32 MB RAM 5 ns 166 MHz, AGP 2X/4X, RAMDAC la 350 MHz. Multiple funcții 3D asigurate de 4 motoare de randare independente (quad engine), prima placă din lume cu funcții transform & lighting. Utilitar pentru overclocking (Speed Runner). TV-out, player DVD și filtru pentru compensarea mișcării în MPEG-2. Optimizare pentru Pentium III SSE și AMD 3DNow, DirectX 7.0 și OpenGL.

Maxi Gamer Xentor 32 Guillemot.
Chipset nVidia Riva TNT2 Ultra 128-bit 175 MHz, 32 MB RAM la 183MHz, AGP 2X, RAMDAC la 300 MHz. TV-out PAL/NTSC și suport hardware DVD, MPEG-1 și MPEG-2, Xing DVD Player. Suport pentru OpenGL și Direct3D. Optimizare pentru Pentium III SSE și AMD 3DNow. Multiple funcții 3D. Generează 9 milioane de triunghiuri/s, mapează texturi cu 300 milione de pixeli/s.

WinFast 3D S320 II Leadtek
Chipset nVidia Riva TNT2 Ultra în tehnologie de 0,22 microni, 128-bit 142 MHz, 32 MB SGRAM 150 MHz, AGP 2X/4X, RAMDAC la 300 MHz. Utilitar pentru overclocking (Speed Runner). Maximum de rezoluție 2048x1536 16-bit și refresh 60Hz. TV-out PAL/NTSC în rezoluții până la 1280/1024, DirectShow, MPEG-2, MPEG-1. Optimizare pentru Direct3D și OpenGL. Multiple funcții 3D. Optimizare pentru Pentium III SSE și AMD 3DNow

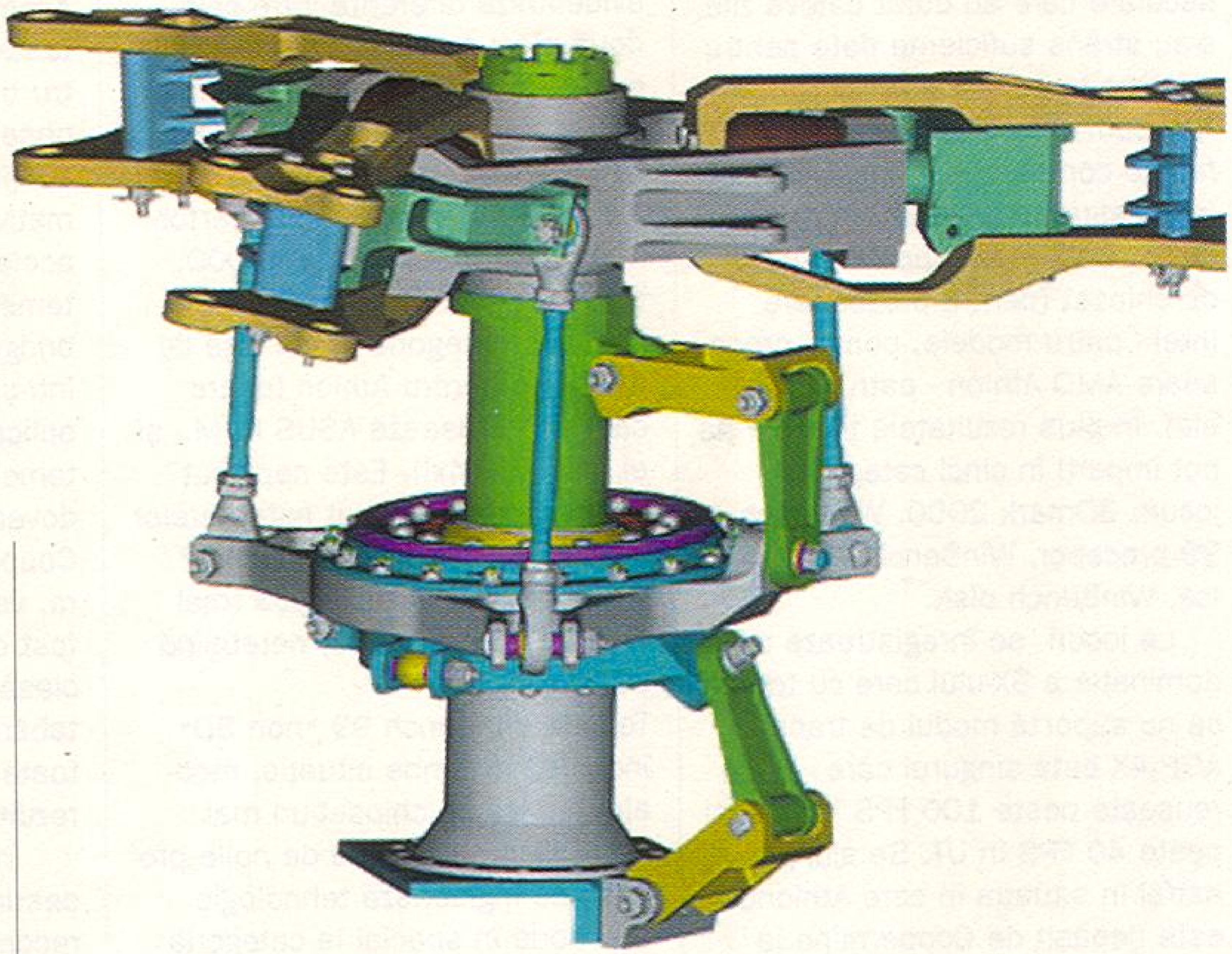
best computers magazinul tău de calculatoare

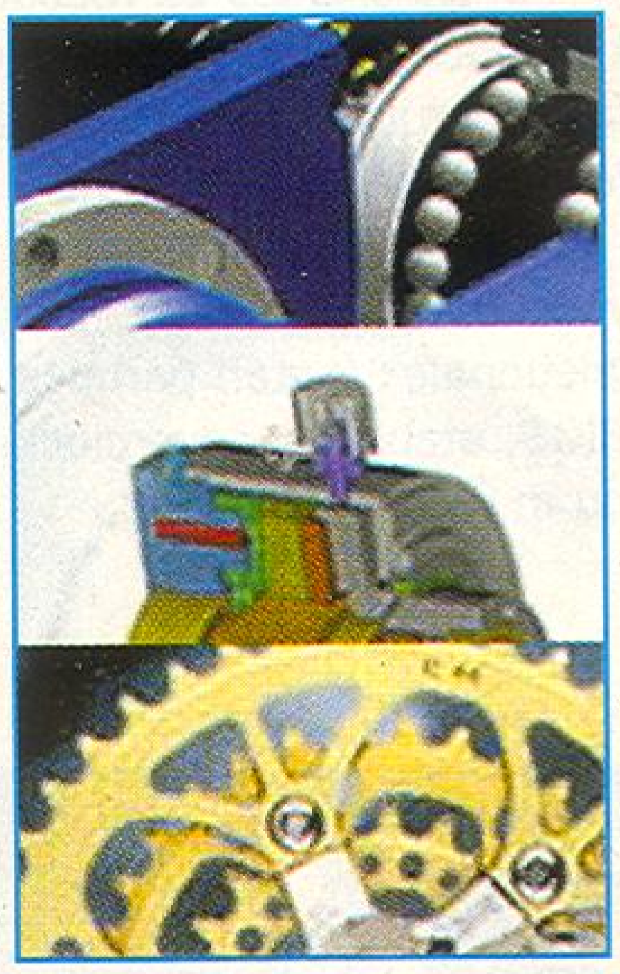
Magazine: Bd. Elisabeta nr.25 Bucuresti, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99 / Pasajul Pietonal Lipscani București,tel: 01-310.28.32 e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

Mechanical Desktop 4 Power Pack

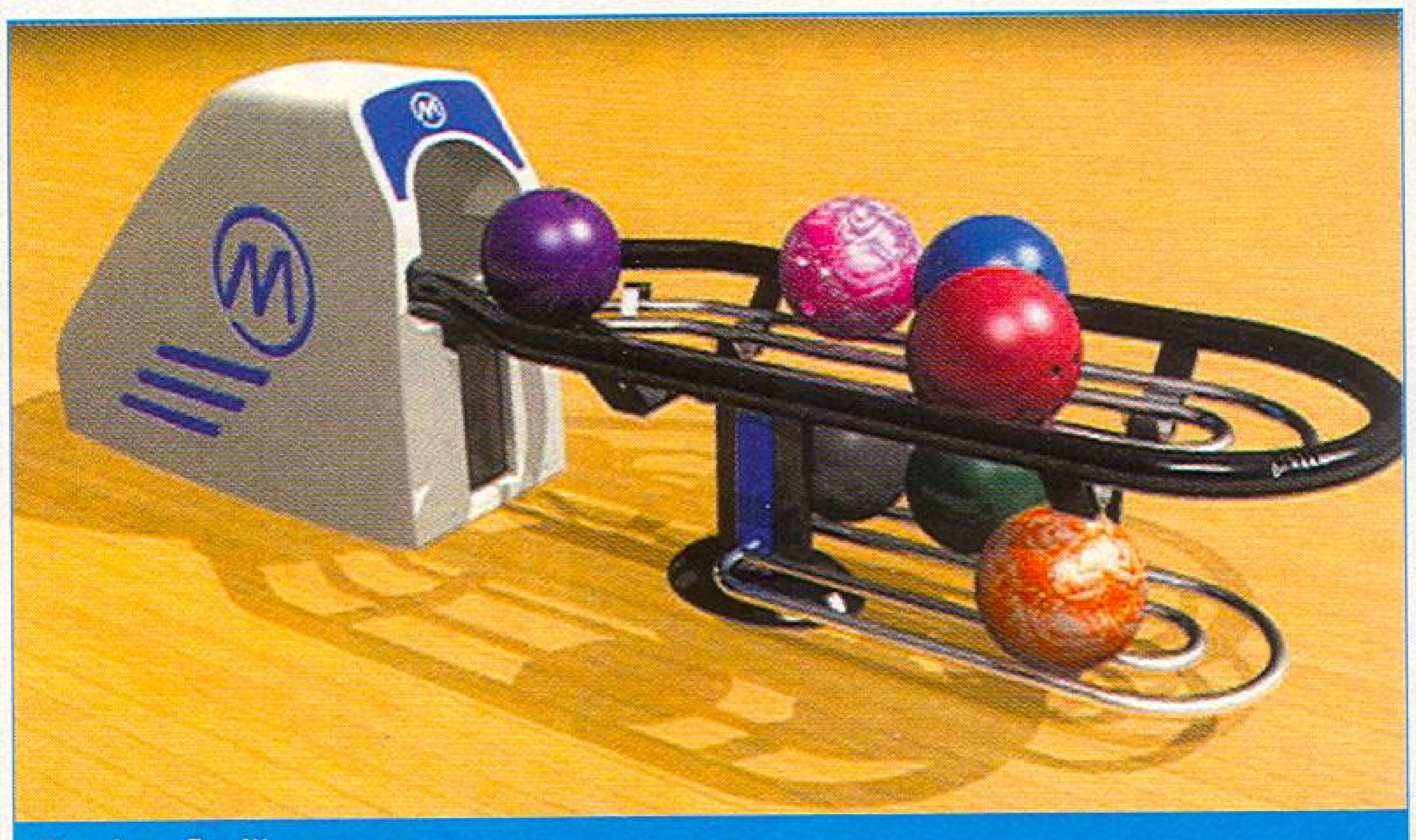
Folosind piesa modelată 3D, se poate determina modul de comportare al acesteia în cazul diverselor solicitări

Informații
Redactor: Remus Gradin **Tip produs:** Proiectare **Tip articol:** Prezentare





Am prezentat în urmă cu ceva timp AutoCAD 2000, ocazie cu care unii dintre cititori au luat contact cu aplicațiile CAD, iar alții le-au răsfoit deja cunoscând despre ce este vorba. Spuneam acolo de un set de programe conexe cu mediul AutoCAD, set de programe ce poartă denumirea de Mechanical Desktop. Acest set este rezultat din pepiniera Autodesk și a ajuns la versiunea a patra (în continuarea articolului voi folosi prescurtarea MDT4). Întreg pachetul MDT4, cuprinde mai multe aplicații printre care MDT4, MDT4 Power Pack, AutoCAD 2000. Prezentarea noastră se va axa în special pe Power Pack. Evident resursele necesare rulării acestei aplicații sunt mult mai mari decât în cazul versiunii simple AutoCAD.


Randare finală.

Acest set este rezultat din pepiniera Autodesk și a ajuns deja la versiunea a patra

Interfața este asemănătoare cu cea din AutoCAD (comenzile rămân valabile atât în 2D cât și în 3D), precum și modul de dialog operator - program. În schimb apar noi meniuri și comenzi. Remarcabil este Content (2D sau 3D), care cuprinde majoritatea funcțiilor aduse în plus față de AutoCAD 2000. Aici sunt incluse diverse comenzi ce generează organe de mașini standardizate (după majoritatea standardelor folosite pe plan mondial DIN, JIS, GHOST, ISO) de tipul șuruburi, șaibe, bucși, piulițe etc, dar și forme geometrice standard precum găuri, găuri filetate, canale. În mod normal acestea pot fi desenate și în AutoCAD, folosind comenzile obișnuite dar timpul de desenare este mult mai mare decât în cazul aplicării lor pe desen cu doar câteva clicuri de mouse (totuși existând soluția realizării acestor elemente pe calea programării AutoLISP). Acestea sunt reprezentate atât la nivel 2D pentru desene de ansamblu cât și la nivelul reprezentării tridimensionale. O zonă importantă atinsă de MDT4 Power Pack este în



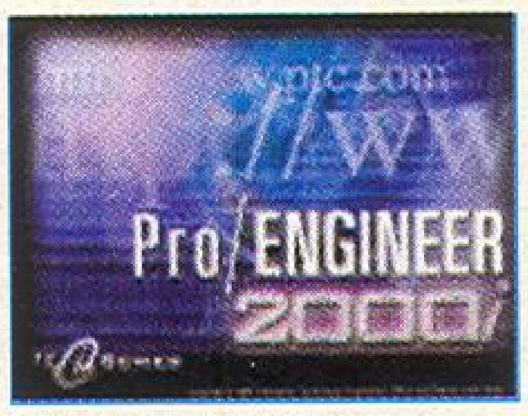
Bilele rulmenților pot avea mai multe caracteristici ce pot fi selectate separat.

ALTErnative

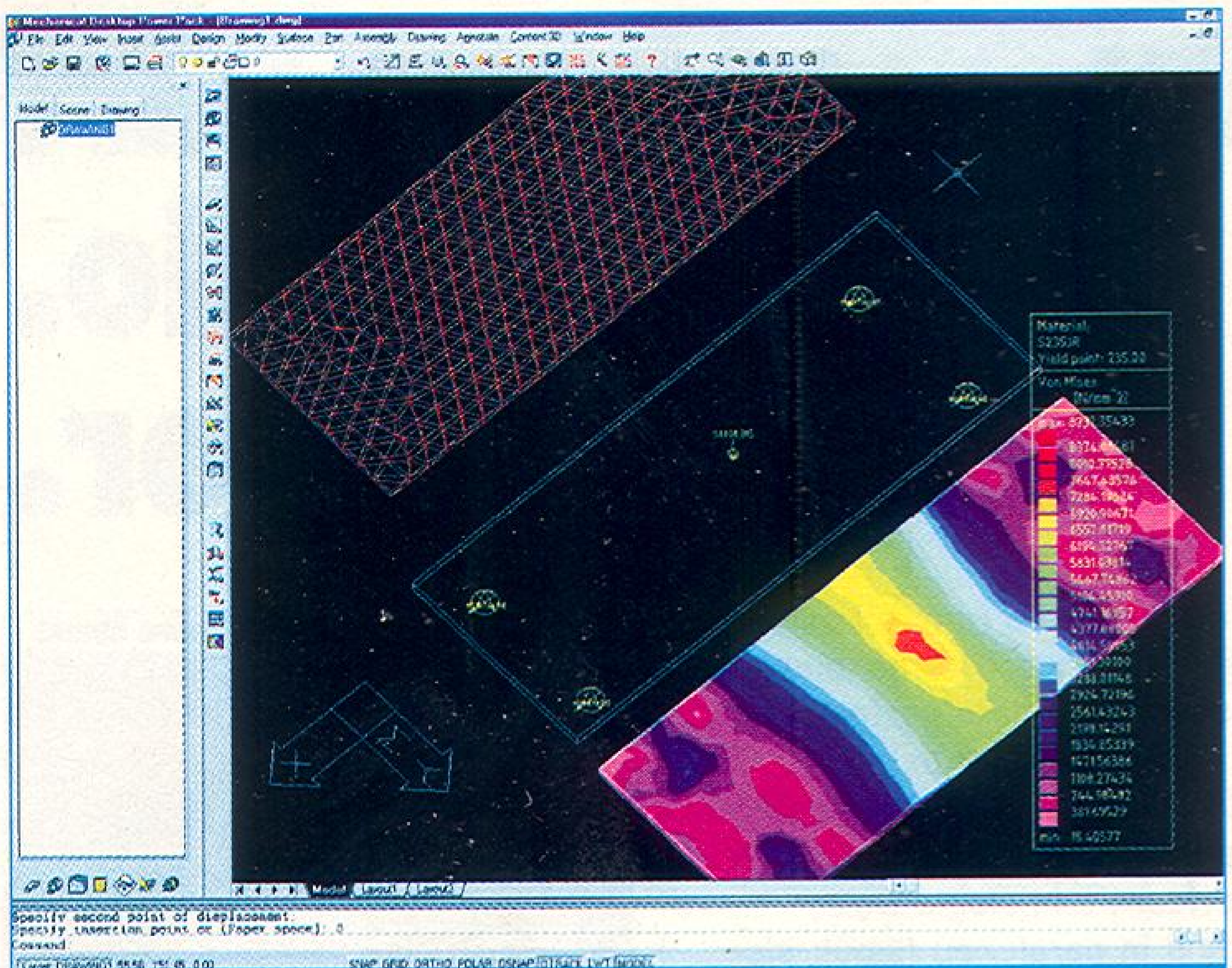
ACAD+ceva programare AutoLISP

În cazul în care nu puteți achiziționa MDT o mare parte din aplicațiile lui pot fi realizate în AutoCAD folosind AutoLISP, în special aplicațiile de desenare parametrizată.

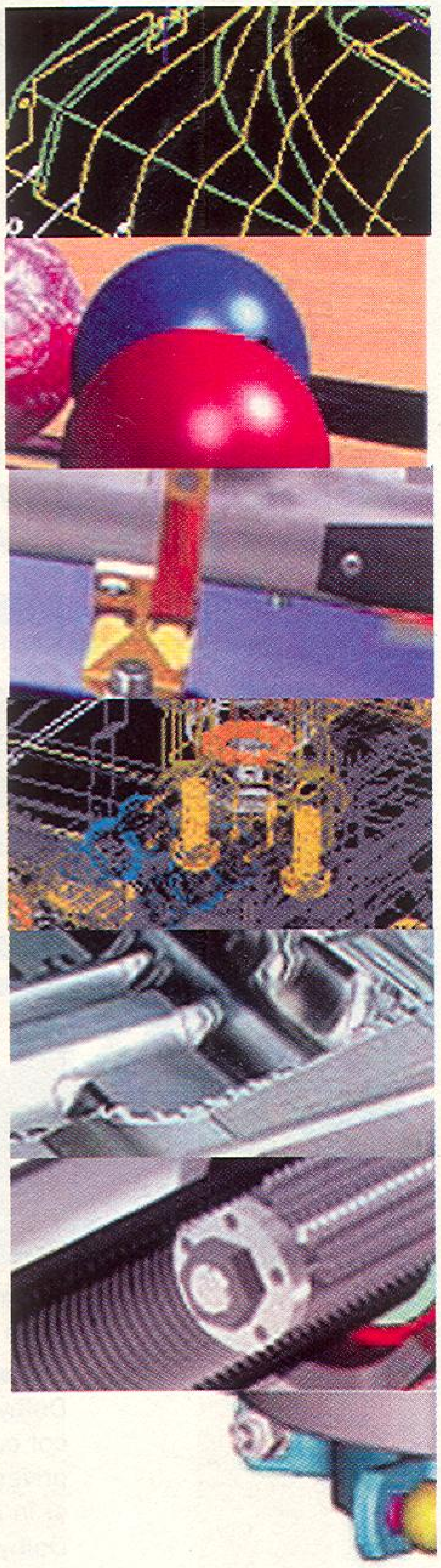
Pro/Engineer 2000



Pe lîngă facilitățile pe care la posedă MDT, Pro/Enineer 2000 vine și cu alte module, în special pe partea tehnologică. Va fi prezentat în alt număr

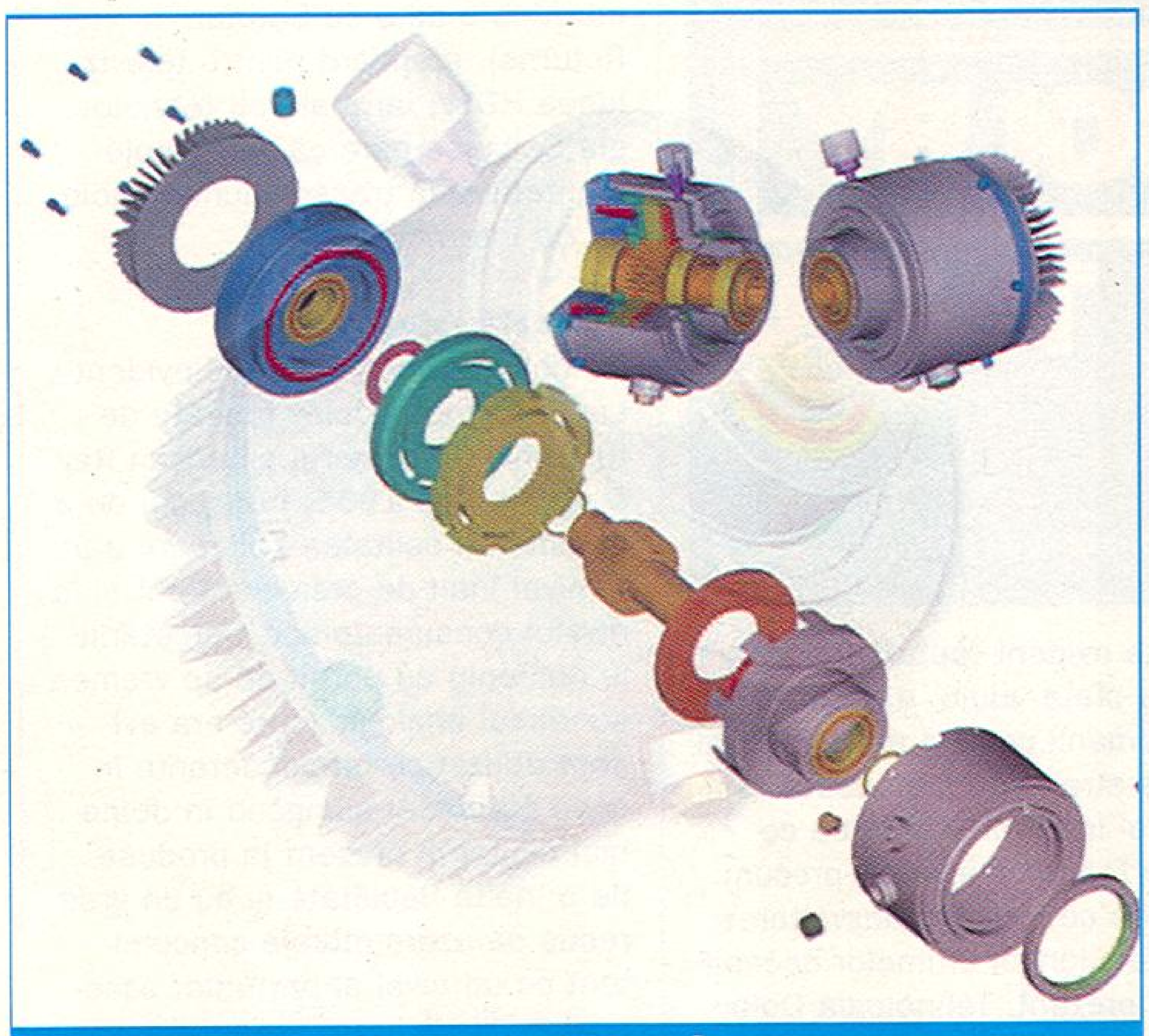


Computer Management-ul concentrează marea majoritate a utilitarelor pentru administrarea sistemului.



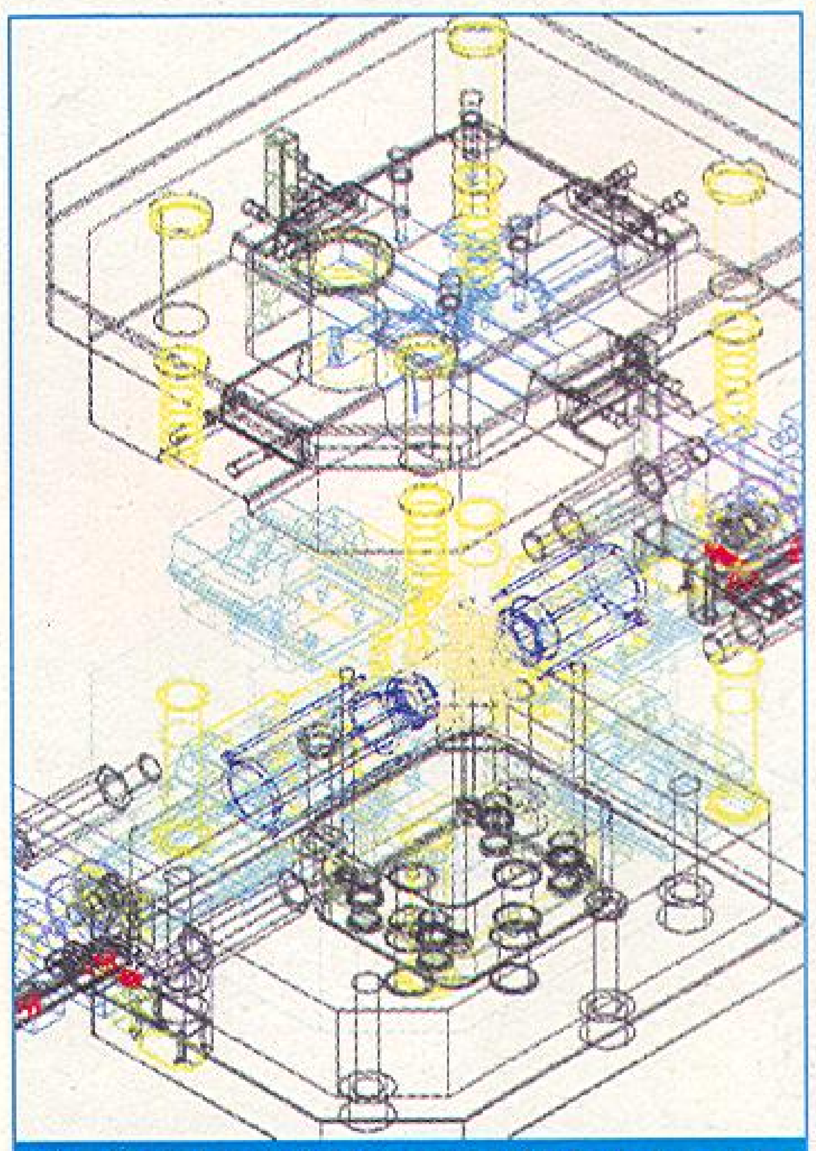


Se pot alege şuruburi cu cap pătrat, şaibe, în diverse combinaţii.



Montajul oricărui ansamblu se poate simula grafic.

domeniul calculelor de verificare şi dimensionare referitoare la analiză prin element finit, calcule ale rulmenţilor, calcule ale diverselor secţiuni (momente de inerţie, centre de greutate). Folosind piesa modelată 3D, se poate determina modul de comportare al acesteia în cazul diverselor solicitări (se poate obţine starea de tensiune şi starea de deformaţie



Montajul oricărui ansamblu se poate simula grafic.

Cuprinde mai multe aplicaţii printre care MDT4, MDT4 Power Pack, AutoCAD 2000

în funcţie de modul de rezemare şi modul de încărcare cu solicitări de tip forţă, moment, sarcină distribuită, precum şi în funcţie de criteriul de calcul - specific rezistenţei materialelor), evident şi în funcţie de materialul ales pentru piesă. Modelarea 3D a piesei în studiu poate fi realizată sub orice soft CAD ce acceptă format de lucru DWG însă în cazul achiziţionării MDT4 este recomandată modelarea chiar în mediul său de desenare. Evident unele modificări în ceea ce priveşte modelarea apar faţă de AutoCAD prin introducerea lucrului cu părţi - fiind creat chiar şi un meniu Parts. Asemănător cu AutoCAD 2000, MDT4 are suport la partea 3D de accelerare Direct3D şi OpenGl . După cum spuneam mai devreme , resursele necesare rulării acestui program în bune condiţii sunt destul de ridicate în special la partea de calcul FEA (analiză metoda element finit). Despre MDT4 se pot spune foarte multe, scopul acestui articol fiind unul de a creea o imagine de ansamblu şi nicidecum de a analiza amănunţit programul în cauză. Acest soft se adresează în special atelierelor de proiectare şi design industrial dar şi utilizatorilor mai puţin profesionişti sau chiar studenţilor.

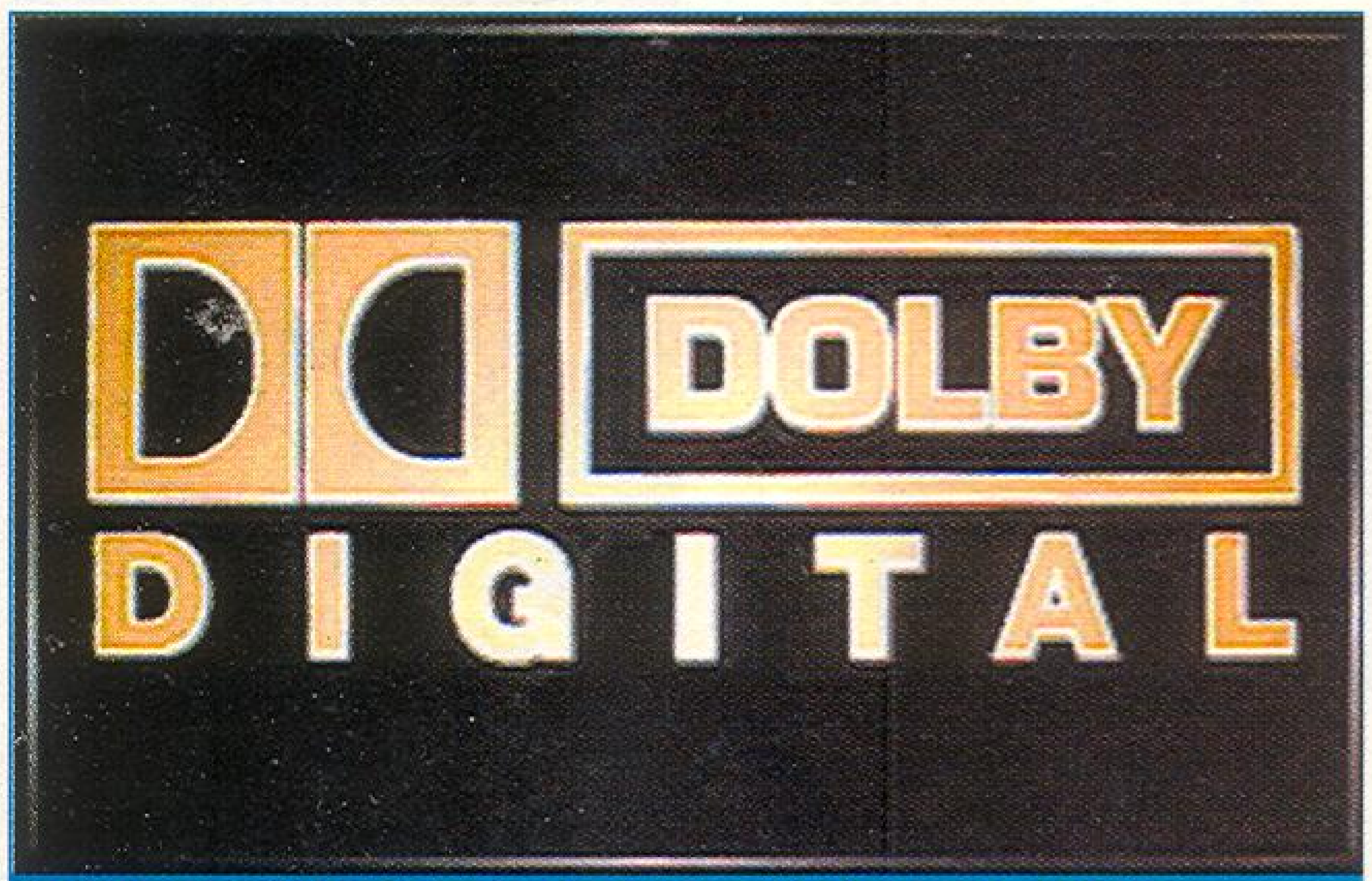
DETALII

Detalii produs	
Nume	Mechanical Desktop 4
Preţ	N/A
Producător	Autodesk
Telefon	N/A
Web	www.autodesk.com
Detalii tehnice	Asemănător în concepţie cu Autocad 2000.
Aprecieri	+Bibliotecă vastă de repere mecanice +Calcul de element finit inclus
La final	Recomandat inginerului ocazional.
	8.0

Tehnologia Dolby - mereu vârf de lance în industria audio. Ray Dolby - marele creator.

Tehnologia Dolby aparține evident Laboratoarelor Dolby fondate de fizicianul și inginerul american Ray Dolby în anul 1965

Informații
Redactor: Remus Gradin **Tip produs:** Tehnologia Dolby **Tip articol:** Prezentare



Logo-ul care atestă că acel produs este însoțit de un sunet de calitate.

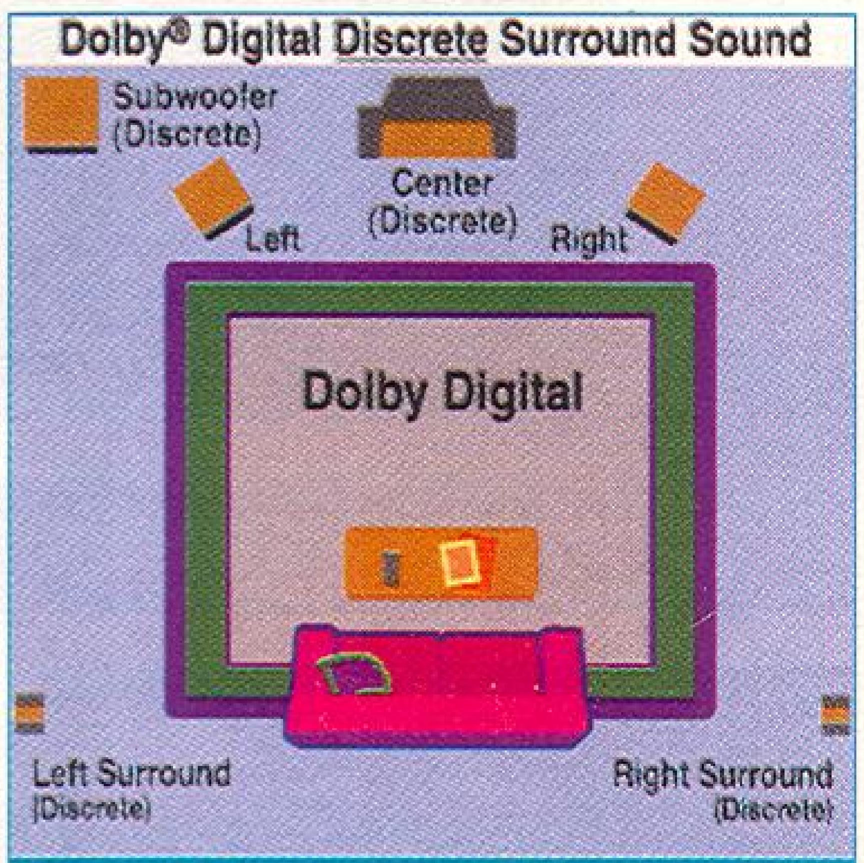
Este evident faptul că evoluția pe piața audio, dar și în alte domenii conexe a tehnologiei Dolby, a atras apariția acestui articol cu rol informativ în ceea ce privește tehnologia Dolby precum și în ceea ce privește dezvoltarea Dolby de-a lungul ultimelor decenii până în prezent. Tehnologia Dolby


Sistem Audio-Video COMPLET.

își face cunoscută prezența pornind de la aplicațiile audio (în domeniul producției dar și în domeniul home entertainment în cazul audierii muzicale), sisteme de sonorizare destinate DVD-urilor, efecte de sunet prezente în jocurile pentru PC (mai ales în acele jocuri unde este absolut necesară o simulare perfectă a unei anumite ambianțe cum ar fi un stadion spre exemplu), sisteme de sonorizare pentru săli de cinema (evident tehnologia Dolby mergând în paralel cu filmul: sistemul THX fiind aplicat de Lucas Film iar sistemul Dolby Digital fiind introdus o dată cu Batman Returns), standard pentru televiziunea HDTV, iar mai nou tehnologia Dolby se pare că va fi implementată și la transmisiunile audio de pe Internet.

O scurtă istorie...

Tehnologia Dolby aparține evident Laboratoarelor Dolby fondate de fizicianul și inginerul american Ray Dolby în anul 1965, în scopul de a îmbunătăți calitatea sunetului atât la nivel înalt de prelucrare cât și la nivelul consumatorilor. Cercetările în domeniu au pornit de pe vremea sunetului analogic (care era evident utilizat cu preponderență în acea perioadă) ajungând în domeniul digital în prezent la produse de o înaltă fiabilitate și cu un grad redus de uzură morală concomitent cu un nivel al prețurilor accesibil publicului larg. Una din



Exemplu de așezare a sistemului de sonorizare Dolby Digital 5.1

devizele Laboratoarelor Dolby fiind aceea de a răspunde prompt la cerințele clienților și de a le oferi asistență în funcționare. În prezent, Laboratoarele Dolby dețin reprezentanțe sau sedii în întreaga lume. De altfel Dolby Laboratories mai dețin și două departamente de film, la New York și la Los Angeles pentru a fi mereu în legătură cu producătorii de film.

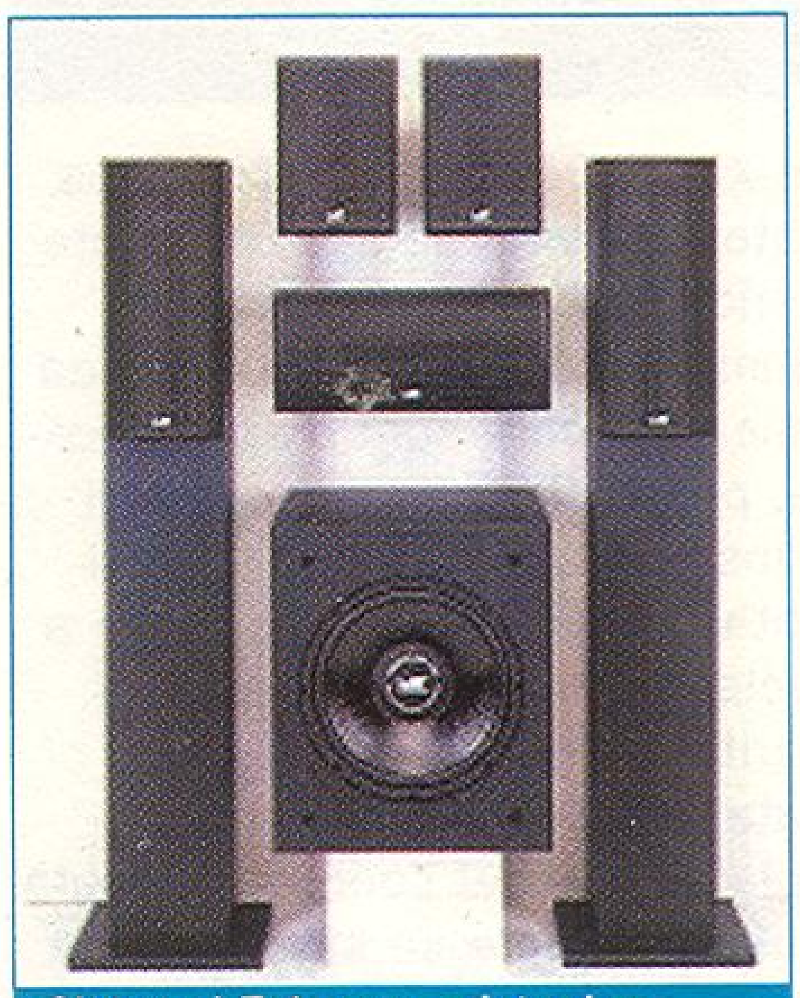
Tehnologiile Dolby.

Printre primele tehnologii introduse de Dolby situate cronologic cam în perioada anilor 70 se numără cele din domeniul casetelor audio sau aparatelor de înregistrare cu


Sala de spectacol. Locul care a determinat avansul tehnologiilor produse de Laboratoarele Dolby.

Dolby Digital
- Caracteristici Tehnice:

Să vedem practic și cîteva caracteristici tehnice ale tehnologiei Dolby Digital, date care atestă superioritatea pe plan mondial.
Algoritm de codare: Audio Coding - Third Generation(AC-3).
Raspuns în frecvență : 20Hz - 20kHz (20 - 120Hz pentru bass).
Rata de samplare suportată: 32; 44,1; 48 (kHz).
Proporție: de la 32kb/s pînă la 640kb/s.
32kb/s pentru sunet mono
192kb/s pentru două canale audio.
384kb/s pentru sistemele 5.1 de sonorizare.
Compresie: 10:1
Aplicații: DVD, HDTV, sounduri de filme, înregistrări de înaltă calitate audio.


Sistemul 5.1. care a introdus tehnologia Dolby Digital

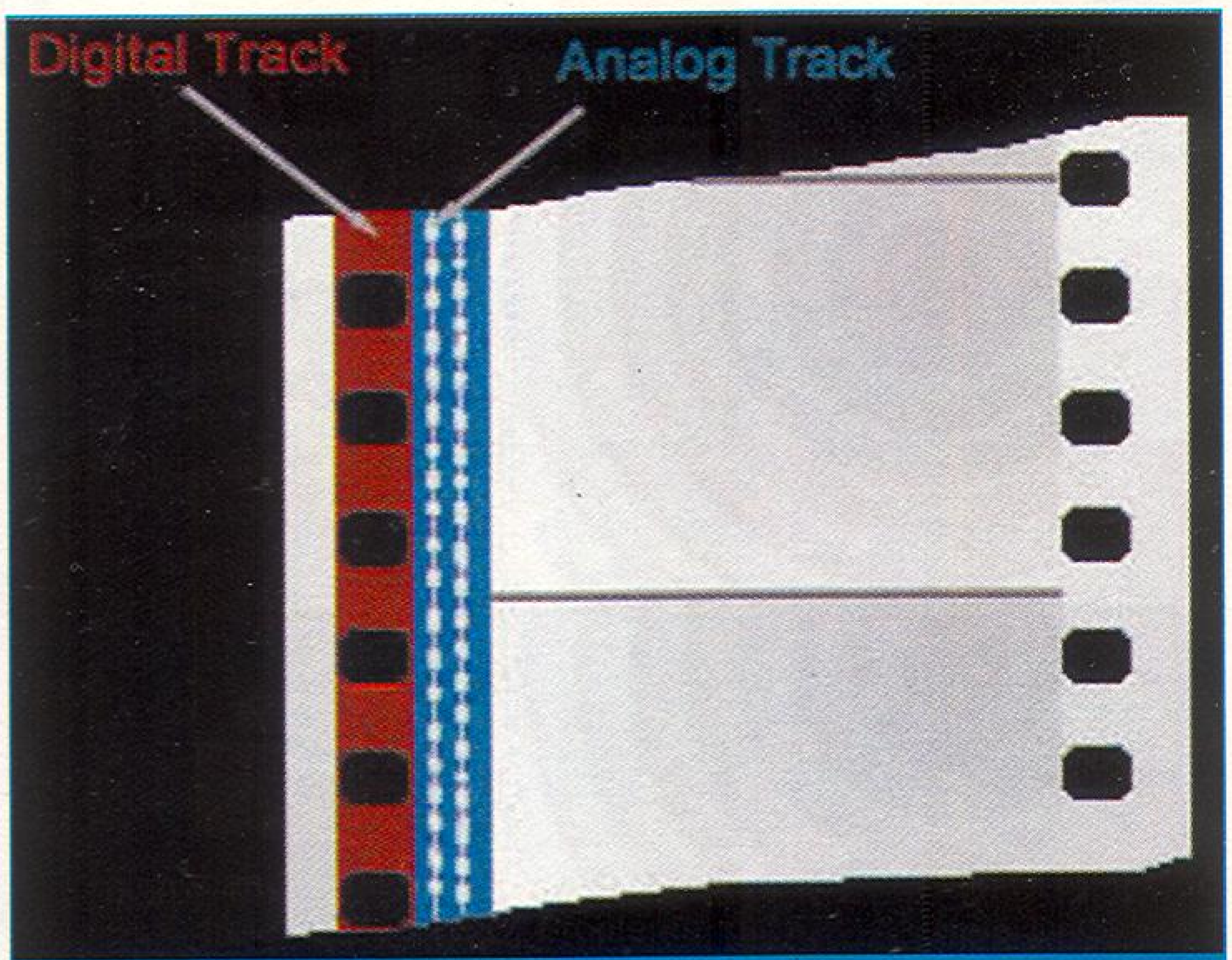
bandă magnetică și anume filtrele Dolby A și B. Problema lor fiind însă necesitatea absolută ca și înregistrarea și redarea să fie făcută prin filtrele Dolby, altfel rezultatul nefiind cel scontat. Dolby A era destinat aplicațiilor profesionale - adică cele de studio, emisii etc., iar filtrul Dolby B destinat consumatorilor, ambele fiind folosite în special la noise reduction.
Prima mare revoluție Dolby a fost la sfârșitul anilor 70 prin realizarea sistemului Dolby Stereo. Acesta era însă analogic, dar destinat sonorizării filmelor și sălilor de cinema. Ce aducea nou Dolby Stereo? Aducea patru canale de sunet sălilor de cinema și anume trei canale erau dedicate sunetului (stânga - dreapta pentru muzică și efecte, centru pentru dialog) iar altul era un canal surround pentru efecte și pentru atmosferă. Altă tehnologie ce a venit cu îmbunătățiri substanțiale a fost Dolby SR (SR venind de la Spectral Recording), tehnologie destinată în special aparaturilor audio de înaltă performanță pentru studiourile de înregistrare, cum ar fi Tascam, Fostex. Laboratoarele Dolby au dovedit că sunt interesate și de home entertainment prin crearea sistemelor Dolby Surround și Dolby Pro Logic. Mai recente sunt sistemele Dolby Digital ce oferă șase canale de sunet.

Dolby Digital.

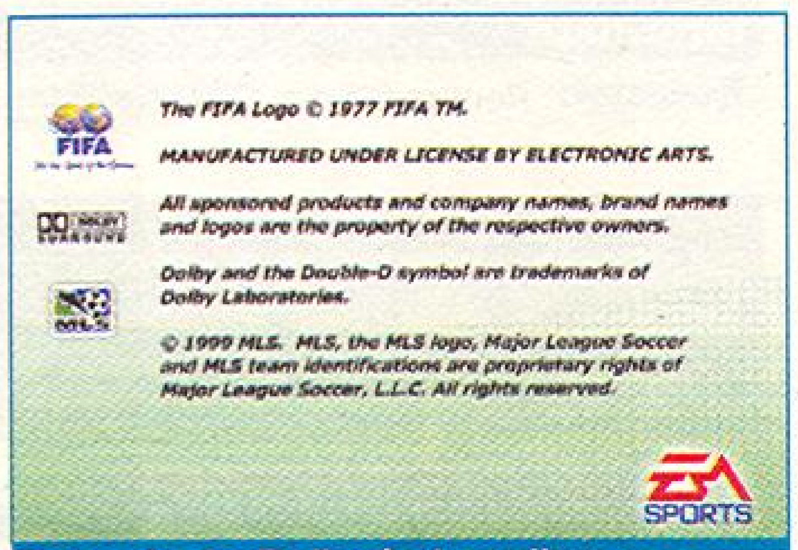
Dar înainte să vorbim despre Dolby Digital să vedem ce înțelegem prin sunet digital. Sunetul digital este o convertire a sunetului original în grupuri de 0-uri și 1-uri. Acestea pot fi reprezentate în diverse forme pe diverse suporturi. Un exemplu fictiv ar fi: pe o placă, o denivelare să însemne 1 iar un loc plan să însemne 0.
Codarea binară poate fi stocată și ca impulsuri magnetice pe bandă sau puncte foarte mici la sistemele optice de sunet în cazul filmelor.



Avantajul lor este că pierderea de calitate în timp este zero (evident nu și în cazul deteriorării accentuate).
Tehnologia Dolby Digital, după cum spuneam mai sus, a fost implementată în cadrul sistemelor audio o dată cu apariția lui Batman Returns în 1992. Dolby Digital oferă un sunet digital în perspectiva unei redări pe șase canale.
Configurația Dolby Digital pe șase canale, este formată ca amplasare astfel: sursele left, center și right în față, separat se află sursele surround left și right, și un canal subwoofer pentru informația bass. Acest sistem, chiar dacă folosește șase canale de sunet, mai este denumit și 5.1., pentru că al șaselea canal, adică subwooferul sau canalul efectelor de joasă frecvență are un răspuns în frecvență limitat, în domeniul de la 3Hz la 120Hz, fiind definit astfel canalul ".1". Dacă se dorește un sound chiar deosebit, un subwoofer poate fi atașat pe fiecare canal. Principala atribuție a Dolby-ului fiind aceea în domeniul noise-reduction (diminuarea zgomotelor nedorite în sunet), ele sunt acoperite practic de sunetele care se doresc a fi redate - acoperire care are loc în domeniul frecvențelor limită pe care le percepe urechea umană. Astfel sunetul filtrat Dolby este foarte aproape de cel real.
Sistemul Dolby Digital, a fost nevoit să practice niște forme de compresie, cum ar fi AC-urile (Audio Coding 1,2,3).



Pelicula de film , la care se poate observa coexistența sonorului digital cu cel analogic. Sonor digital codat optic cu AC-3.



Tehnologia Dolby în jocurile ce necesită simularea unor anumite spații.

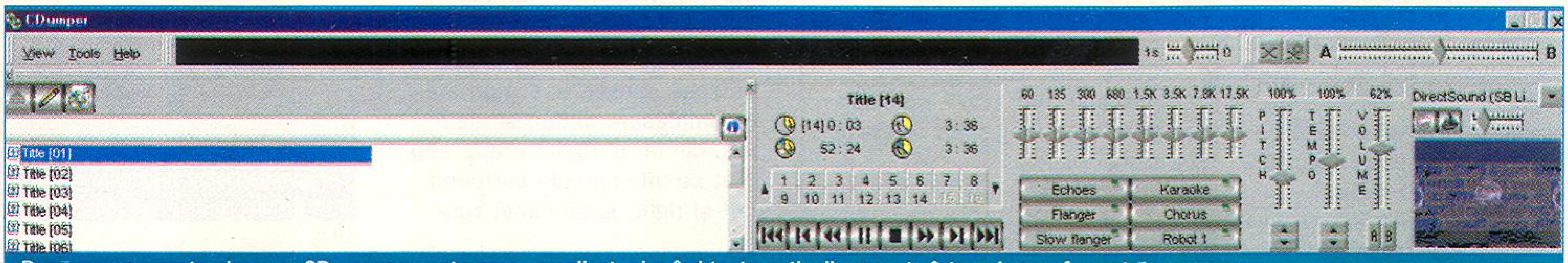
AC3 fiind algoritmul de compresie dezvoltat de Laboratoarele Dolby în special pentru sunetul televiziunii de înaltă fidelitate HDTV (dar și în cazurile STV - standard television sau DTV - digital television). De acolo însă el a migrat spre a fi utilizat și la alte forme de audio hardware ce utilizează sistemul 5.1 hometheater , adică la CD sau DVD.
Chiar dacă a fost construit special pentruHDTV, codarea AC3 este puternic folosită în industria filmului. Folosind acest tip de codare, sonorul filmului în standard Dolby Digital este înregistrat (optic) pe marginea peliculei în spațiile dintre găurile de antrenare a filmului. Lângă el se află înregistrat și sound-ul analogic al filmului, fiind ușor de înregistrat, dar mai ales fără să adauge costuri suplimentare.

CDumper

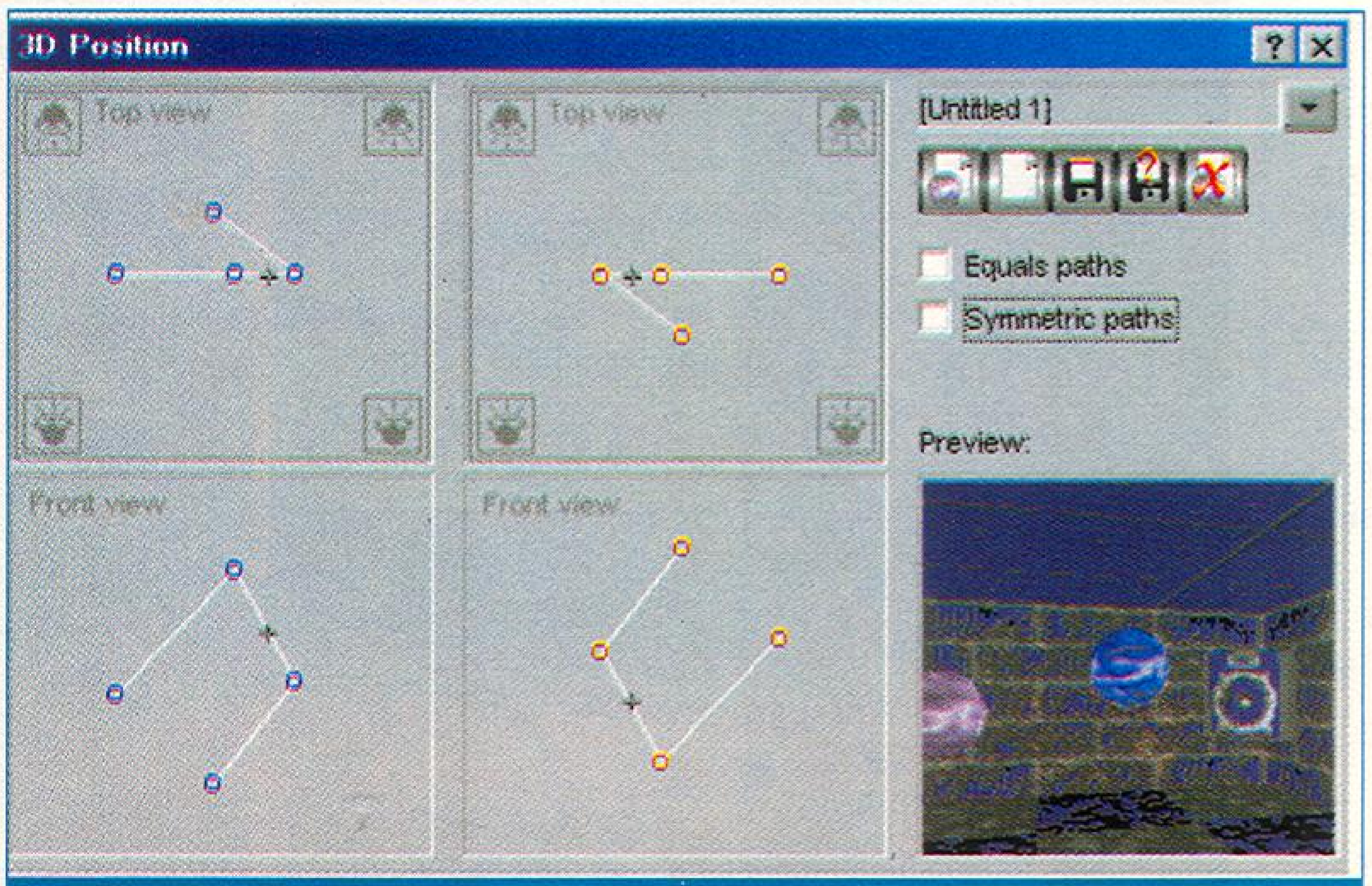
Un lucru interesant la acest program ar fi acela de modelare a traectoriei urmate de sunet.

Informații

Redactor: Remus Gradin **Tip produs:** Program - muzică **Tip articol:** Avanpremiera

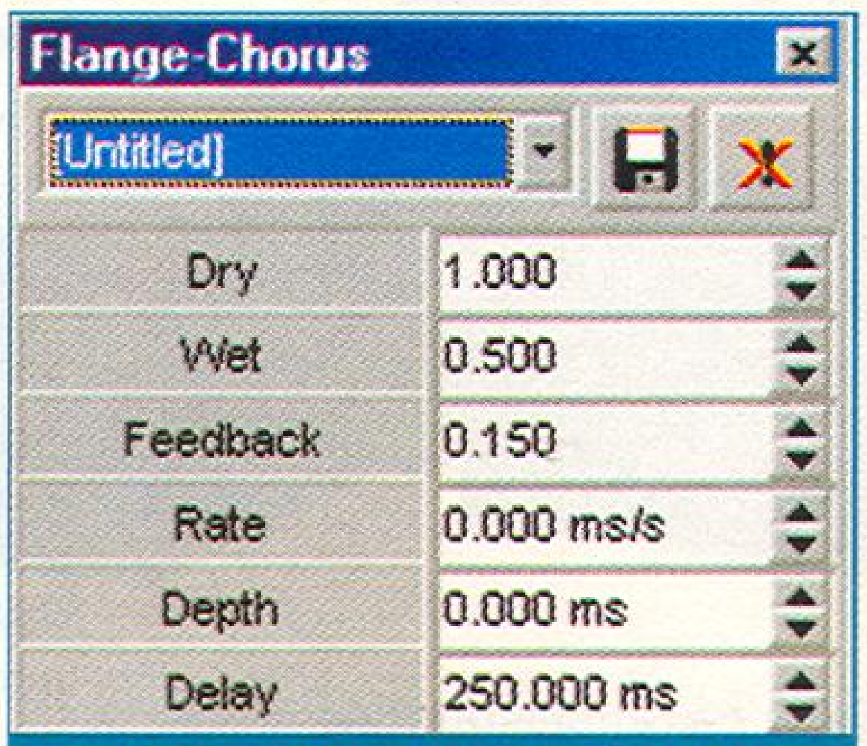


După cum se poate observa, CDumper nu este prea complicat, el avînd toate opțiunile grupate într-o singura fereastră.



Poziționarea 3D a sunetului precum și dinamica lui pentru fiecare canal în parte precum și o simulare a acestora.

În mod sigur nu este un simplu player de CD-uri cum ați intenționa să spuneți, este un programel dedicat distracției sau mai bine zis dedicat unei distracții de tip karaoke (care de altfel la noi în țară e mai puțin cunoscută). Peste un CD căruia îi poate fi redus nivelul de voce, programul permite afișarea versurilor, versuri ce pot fi editate cu ajutorul karaoke editor. Versurile fiind introduse de către utilizator, programul încearcă să le potrivească după măsurile piesei de pe CD. CDumper oferă din alt punct de vedere și o flexibilitate sporită operatorului printr-un grafic equalizer în 8 benzi dar și prin prezența unei mulțimi de efecte. Efectele sunt de tip: ecou, flanger, slow flanger, karaoke, chorus sau robot, fiecare cu parametrii specifici de aranjare și manevrare ca dry, wet, delay, adâncime sau feedback, fiecare cu domenii de variație ce permit realizarea flexibilității amintite mai sus. În plus, la melodia de pe CD se poate ajusta pitch, tempo sau în cazul unor mixaje proporția de mixare (cât la sută din sursa A și cât la sută din sursa B). Un lucru interesant la acest program ar fi acela de modelare a traiectoriei urmate de sunet. Da, programul permite un sunet dinamic. Dacă aveți cel puțin 4 boxe, aveți la dispoziție o opțiune prin care să desenați cu mouse-ul traectoria urmărită de sursa sonoră. Pe spațiul ferestrei alocate acestei opțiuni apar mai multe viewpointuri din care pot fi punctate noduri ale traiectoriei. Curba astfel desenată este una 3D, nodurile fiind definite pe cele trei axe X,Y,Z. Odată realizată, curba poate fi salvată pentru o utilizare ulterioară. Sunetul se poate schimba și în funcție de mărimea camerei în care sunt dispuse boxele, prin definirea razei cercului ce înscrie camera pentru că evident vom avea altă comportare a efectelor la camere de raze diferite. Pe o altă fereastră se poate observa o simulare a deplasării sursei sonore raportată la utilizator care se află plasat în centru. Calitatea sunetului este foarte bună și în special calitatea efectelor având în vedere că programul are suport pentru EAX dar și pentru A3D. Deși CDumper nu e realizat de o firmă anume, el face față cu succes cerințelor publicului utilizator, reușind să transforme un CD playe într-un studio complet karaoke. Totuși era mai bine dacă ideea ar fi fost dezvoltată de o firmă specializată în domeniu, însă, pînă cînd programul va apărea în varianta finală putem să ne mai așteptăm teoretic la niște îmbunătățiri.



Efectele beneficiază de mai mulți parametri ce pot fi modificați într-un anumit domeniu de variație în scopul obținerii unui grad ridicat de originalitate.

Detalii

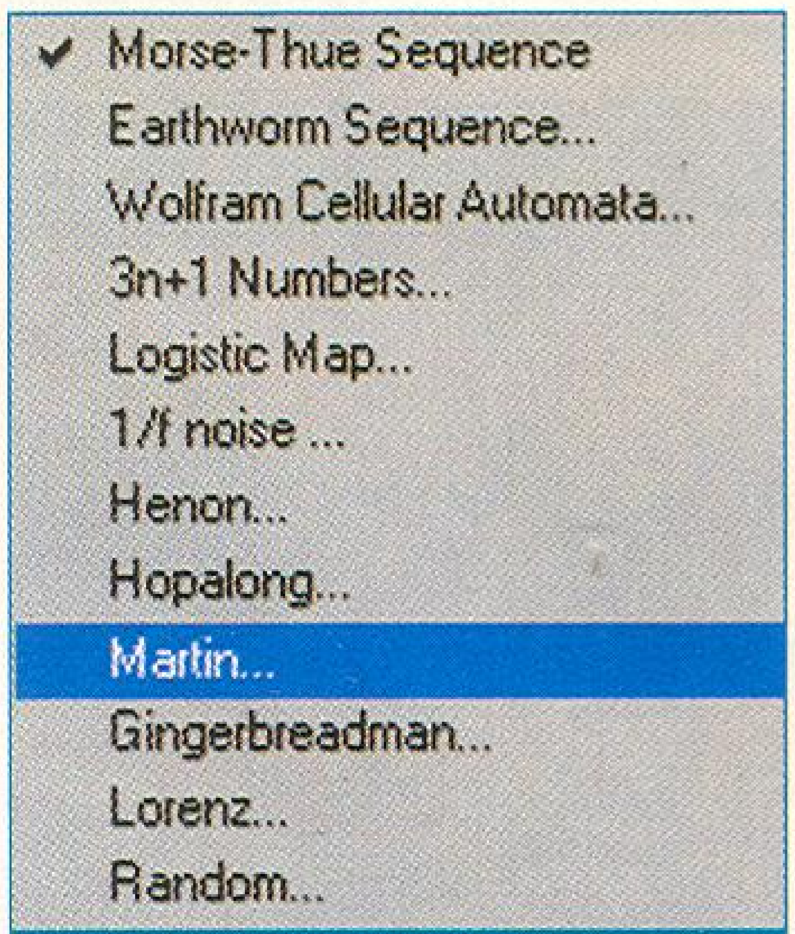
Detalii produs	Nume	CDumper
	Preț	N/A
	Distribuitor	N/A
	Producător	N/A
	Web	www.gmixon.com
Detalii tehnice		- Program utilizat pentru party-urile karaoke, având posibilități de editare a textului pentru melodii. -Poziționare 3D a sunetului și dinamica
Aprecieri		+ Are funcții destul de interesante și în special cele de dinamică 3D. - Interfața grafică lasă de dorit
La final		Totuși era mai bine dacă ideea ar fi fost dezvoltată de o firmă specializată în domeniu.

FractMus 2000

Algoritmi matematici bazați pe teoria haosului.

Informații
Redactor: Remus Gradin **Domeniu:** Program - muzică **Tip articol:** Prezentare

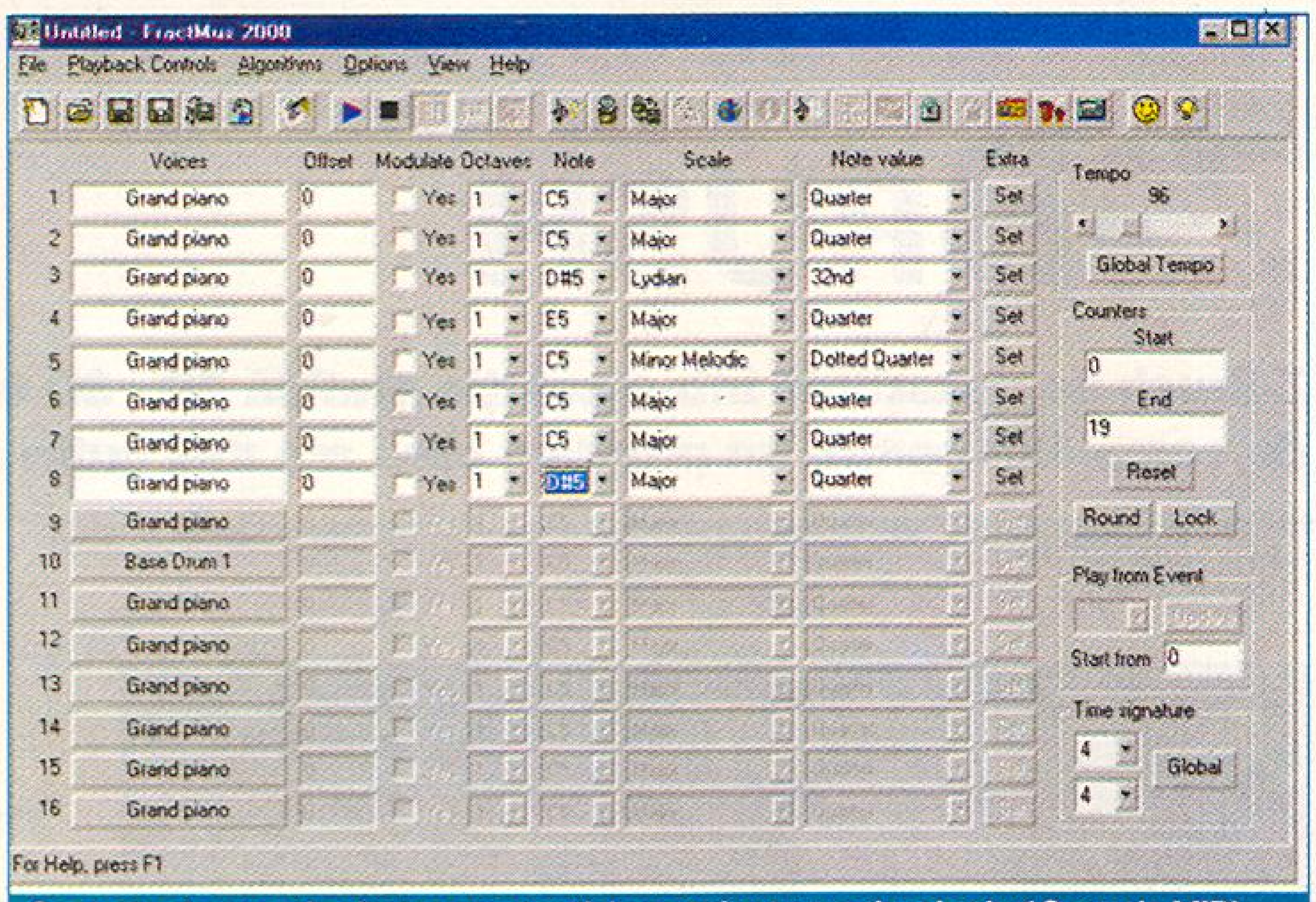
După cum se cam pare că o spune și titlul este vorba, despre un program ce generează muzică după anumiți algoritmi matematici bazați pe teoria haosului sau pe teoria numerelor. În urmă cu ceva numere, ați văzut cum cu ajutorul fractalilor (forme geometrice de arie finită dar de perimetru infinit) erau generate imagini deosebit de interesante. Oare folosind aceeași teorie nu s-ar putea crea și muzică? Oare sunetele privite din punctul de vedere al unuia care nu cunoaște muzică nu par și ele haotice? Oare dacă repeți de câteva ori niște sunete haotice poți crea muzică?



Cam așa se prezintă o fereastră de preview a unui algoritm în FractMus 2000.

Răspunsul a fost dat de Gustavo Diaz Jerez, realizatorul FractMus 2000. Programul beneficiază de lucrul MIDI, cu 16 canale de instrumentație, unul fiind la alegere de percuție (în funcție bineînțeles și de device-ul utilizat la MIDI out). Evident pentru fiecare canal utilizatorul are un control complet asupra unor opțiuni binecunoscute lucrătorilor cu sequencere MIDI (măsuri, octave, note). Pentru fiecare voce în parte există un meniu din care se pot alege algoritmii ce vor sta la baza generării notelor. Fiecare algoritm utilizat are o posibilitate de control prin intermediul a cel puțin un parametru. Prin acest control este evident sporită în mod îmbucurător posibilitatea utilizatorului de a realiza sunete din ce în ce mai curioase. Fiecare algoritm aplicabil are o posibilitate de preview sau folosind chiar cuvintele din FractMus 2000, de vizualizare. Algoritmul ce va fi aplicat în vederea generării sunetelor (a notelor muzicale) să potă fi


Fereastra de algoritmi utilizați de FractMus 2000 pentru generare de note.



Se poate observa simplitatea construcției acestui program dar și cele 16 canale MIDI, canalul 10 fiind aici alocat percuției, precum și opțiunile legate de fiecare canal MIDI.

studiat cu atenție. Ca algoritmi utilizați de acest program la crearea de muzică am putea aminti: Lorentz, Martin, Henon sau algoritmul numerelor de tipul 3n+1 putându-se observa faptul că majoritatea poartă numele unor mari matematicieni, mai puțin 3n+1. Programul mai adună și alte aplicații: Multiple Voice Editor (folositor atunci când vrei să atribui mai multor canale MIDI aceleași setări), informații legate de compoziție sau transposer. Utilizatorul poate salva ceea ce a lucrat sau mai bine zis ceea ce a generat folosind algoritmii programului FractMus2000 în format MIDI spre a putea fi editate în alte programe. Există și o opțiune referitoare la setările MIDI out, unde evident îți poți seta device-uri de wavetable. Deși compozițiile sunt destul de interesante, ele nu cred că ar putea fi folosite în muzica comercială. Aspectul lor este mai degrabă unul clasic spre abstract. Totuși era poate mai bine dacă ideea acestui program să fi fost dezvoltată de o firmă specializată în soft-uri de creat muzică. Evident și grafica programului ar fi trebuit un pic mai mult lucrată, eventual ar fi mers mult mai bine ca plugin pentru alt program în genul Cakewalk, decât să fie unul de sine stătător. Oricum ideea dezvoltată de acest program este destul de interesantă.

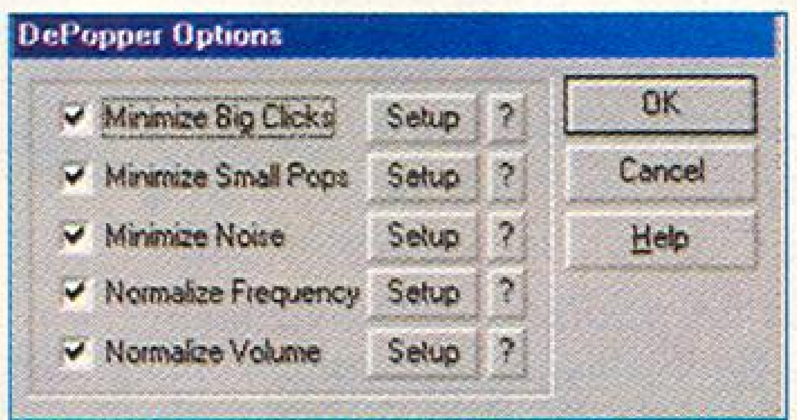
DETALII

Detalii produs	
Nume	FractMus 2000
Producător	Gustavo Diaz Jerez
Preț	N/A
Distribuitor	N/A
Web	N/A
Detalii tehnice	-Lucrează cu canale MIDI, carora le poate aplica diverși algoritmi pentru a genera note.
Aprecieri	+ Utilizare destul de simplă + Sunete realizate destul de bine. Își gasesc mai mult aplicabilitate în muzica abstractă.
La final	Ar fi mers mult mai bine ca plugin pentru alt program gen Cakewalk.
	9.0

DePopper 2

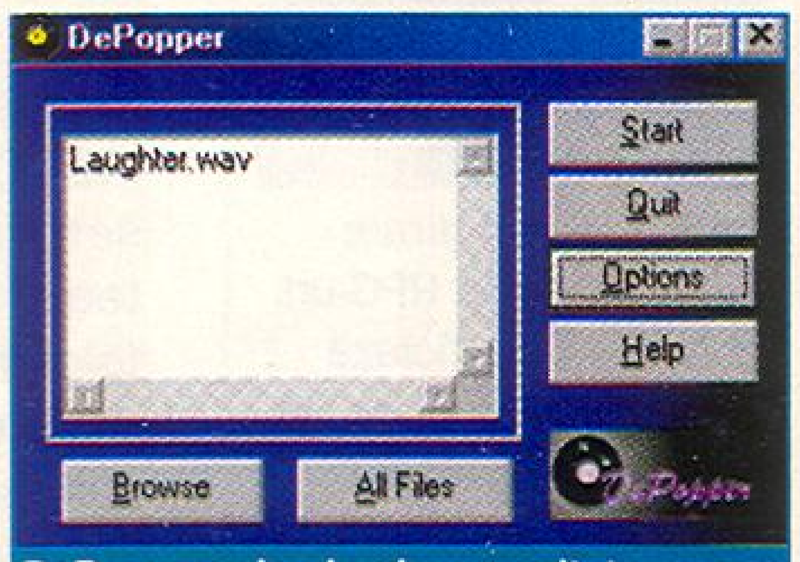
Informații
Redactor: Remus Gradin **Domeniu:** Program - muzică **Tip articol:** Prezentare

De curând am fost întrebat de cineva care avea multe viniluri (discuri de pick-up) cum le poate înregistra pe computer. Problema însă nu era la modul fizic de realizare a legăturilor, ci se referea la partea de sunet, adică la corectarea imperfecțiunilor datorate părții mecanice a pick-up-ului și a modului de citire (spike-uri, viteza, denivelări). O primă metodă ar fi fost aceea de a le înregistra ca atare în format wave iar apoi la muncă în wave editoare (Sound Forge, Wave Lab sau Cool Edit). Altă cale, mai puțin muncitorească este aceea de a avea unele mici programele de genul celui care este subiectul acestui articol. Prima cale este mai indicată dar și mai laborioasă. Utilizarea de programe gen DePopper este rapidă și cu rezultate destul de



Opțiunile care altfel ar fi trebuit să le aplici pe rînd într-un wave editor.

bune. Înregistrarea de pe vinil în format wave, este cautată încă de la început de program. Utilizatorul are posibilitatea de a opta pentru anumite corecții (click-uri, frecvență, volum, zgomot de fond) dar poate să și regleze anumiți parametri ai acestor opțiuni într-un domeniu de valori. Programul este unul scurt și la obiect, acompaniat de un help destul de cuprinzător. Corecțiile se pot aplica simultan pentru mai multe melodii înregistrate. Majoritatea opțiunilor au buton de help lângă ele și dau informații destul de cuprinzătoare cu privire la acea opțiune (de genul definiție plus exemplu).



DePopper, simplu și cu rezultate destul de bune.

Z-BRUSH

Z-Brush se constituie într-o soluție grafică 2D - 3D excelentă, surprinzător de complexă pentru un program care are mai puțin de 10 Mb

Informații
Redactor: Adrian Dorobăț **Tip produs:** Grafică 2D/3D **Tip articol:** Prezentare



O imagine cu adevărat muncită care subliniază punctele forte ale Z-Brush: modelarea 3D, iluminarea scenei și pictarea cu material.

DEMO PE CD

ALTErnative

Amorphium



Un RPG clasic, pentru fanatici, bine implementat și cu quest-uri multe și interesante. Grafica lasă de dorit.

Power Tools 6 Goo



Probabil unul dintre cele mai bune RPG-uri actuale. Beneficiază de grafică 3D și de un spațiu de joc imens, însă se joacă doar pe Internet.

Z-Brush este o apariție originală în peisajul destul de specializat al pieței programelor de grafică. Încă din stadiul de beta, el a reușit să atragă atenția specialiștilor, care l-au catalogat drept unul dintre cele mai promițătoare programe de gen. Z-Brush se constituie într-o soluție grafică 2D - 3D excelentă, surprinzător de complexă pentru un program care are mai puțin de 10 Mb (în varianta demonstrativă cel puțin).
El păstrează din domeniul graficii 2D numeroasele instrumente cu caracteristici ce pot fi setate în cel mai mic amănunt și adaugă trăsăturilor acestora o caracteristică ce lipsea din majoritatea programelor de până acum: adâncimea. În demersul lor de a simula pe computer cât mai realist cu putință modul în care se comportă instrumentele de desen în mod natural, doar câteva firme au integrat în programele lor de grafică ca o caracteristică esențială adâncimea și dintre ele merită amintite Right Hemisphere cu 4D Deep Paint și MetaCreations cu modulul Gel din setul Kai Power Tools 6. Dar acestea simulează tridimensionalitatea folosind efecte de lumină și acumularea materialului cu care se pictează. Z-Brush este chiar 3D și este împărțit (neoficial) în două secțiuni: Paint și Sculpture. Cu Sculpture se pot crea modele complexe folosind primitive și diverse tipuri de deformare. În principiu, se pleacă de la o sferă, care este transformată în forma dorită folosind instrumentele de editare. Produsul final este asemănător cu un model creat cu programele 3D tradiționale, dar maniera de lucru este originală, similară modelării în plastilină. În această privință Z-Brush se aseamănă cu programul Amorphium, apărut acum câțiva ani și se apropie de caracteristicile modelării organice, cu metasfere, specific programelor 3D de ultimă generație.
În momentul în care se încetează

Păstrează din domeniul graficii 2D numeroasele instrumente cu caracteristici ce pot fi setate în cel mai mic amănunt.



O alternativă la Darth Vader. A se observa trăsăturile prea exagerate.

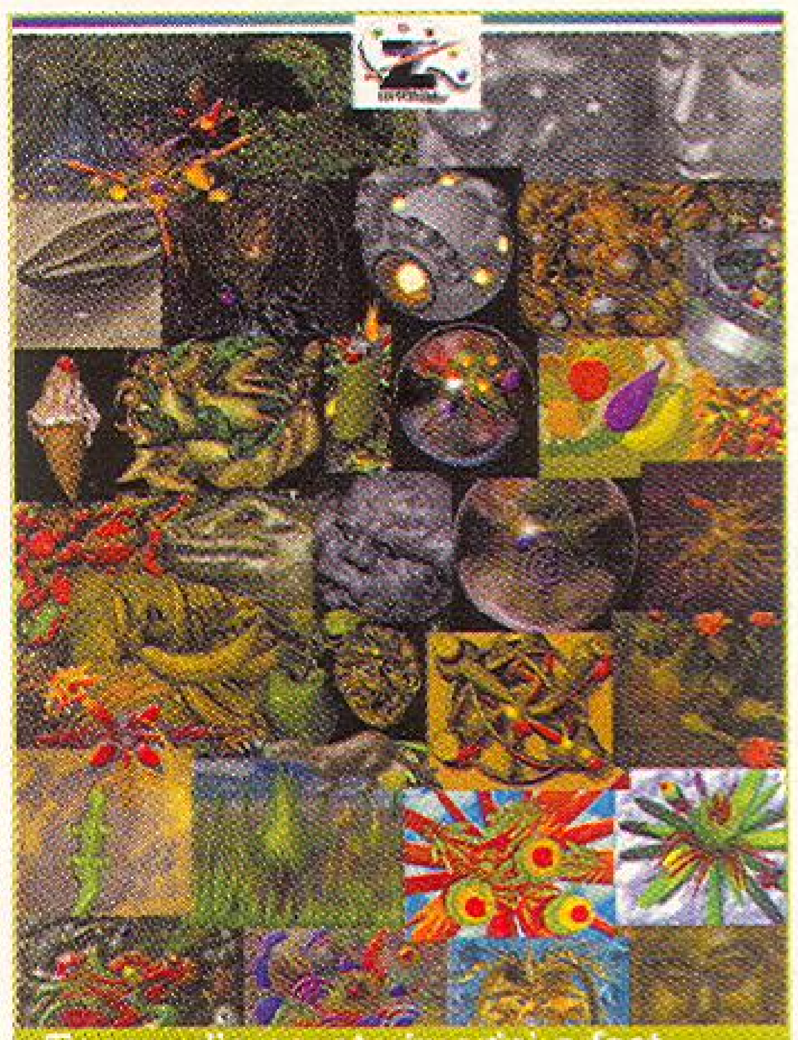


Pensulele de tip fibră cum este de exemplu Hair pot crea efecte de tip păr, puf, blană, ce combinate cu plasarea 3D a firelor dau un efect complet original.



O scenă poate excesiv de aglomerată în care se folosește și tool-ul Hair.

modelarea unui obiect și se concepe unul nou, obiectul vechi este integrat în scenă și nu mai poate fi modificat, cel puțin nu cu instrumentele de până atunci. Cu toate acestea informația referitoare la poziția relativă la axele X, Y și Z a obiectului este păstrată, prin intermediul unei tehnologii denumită Pixol, care reține coordonatele în spațiu pentru fiecare din pixelii obiectului respectiv, astfel încât la plasarea următoarelor obiecte, programul ia în calcul existența


Fiecare din aceste imagini a fost creată în mai puțin de 30 de minute.

În momentul în care se încetează modelarea unui obiect și se concepe unul nou, obiectul vechi este integrat în scenă și nu mai poate fi modificat.

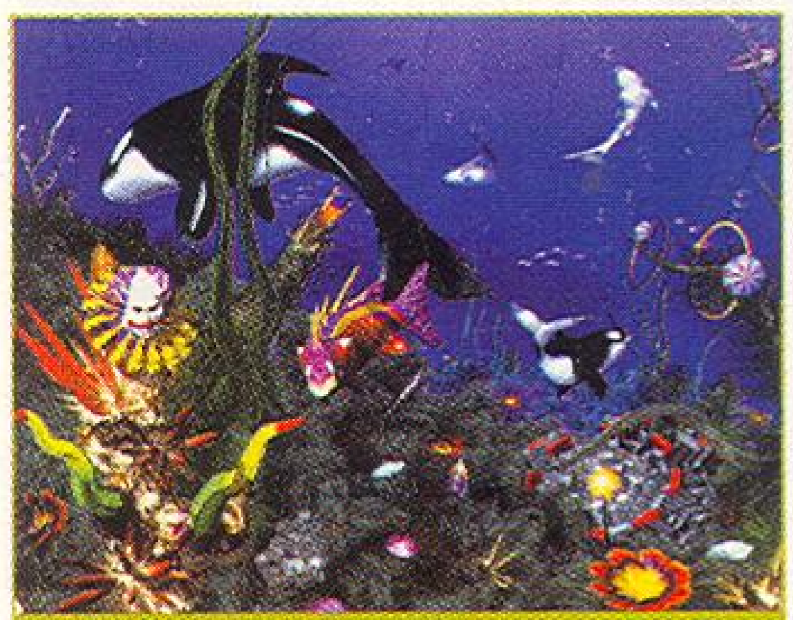
celor de mai înainte. Interfața este foarte bine organizată, dar necesită o rezoluție de cel puțin 1024x768, altfel spațiul de lucru efectiv devine foarte înghesuit. Meniurile sunt înglobate într-o paletă specială, de unde pot fi lansate după nevoie. O dată lansate ele se dispun automat pe una din taskbar-urile din stânga sau din dreapta ecranului în funcție de unde este mai mult spațiu liber. Apoi ele pot fi maximizate sau minimizate după dorință, în mod asemănător cu ferestrele din Photoshop. Iar taskbar-urile laterale se pot închide ca niște sertare, mărind suprafața efectivă de lucru. Cu un simplu clic, se poate deschide încă o fereastră separată de lucru,și în plus există și un floater docabil care vă pune la îndemână instrumentele esențiale și care poate fi deplasat pe ecran sau făcut invizibil după dorință. Z-Brush se apropie cu pași mari de lansare este în stadiul de beta 0.9 și promite foarte mult. Imaginile create cu ajutorul acestui program, cel puțin cele care conțin obiecte modelate, au totuși un aspect ciudat, nu neapărat inestetic, dar parcă puțin butucănos. Sunt însă sigur că depunând mai mult efort la modelare acest aspect se poate corecta foarte ușor. Oricum puteți exporta obiectele în format .OBJ și le puteți edita într-un program de grafică 3D. În viitor, echipa de la Pixologic promite și posibilitate de import/export în formatele .3DS și .DXF.
Programul se vinde încă din stadiul de beta, cumpărătorilor fiindu-le asigurat un upgrade gratuit la versiunea 1.0. Dar imaginile din galeria de pe site-ul Pixologic sunt, cred eu, o reclamă suficientă pentru Z-Brush, astfel încât producătorii să nu ducă lipsă de clienți.

2D sau 3D?

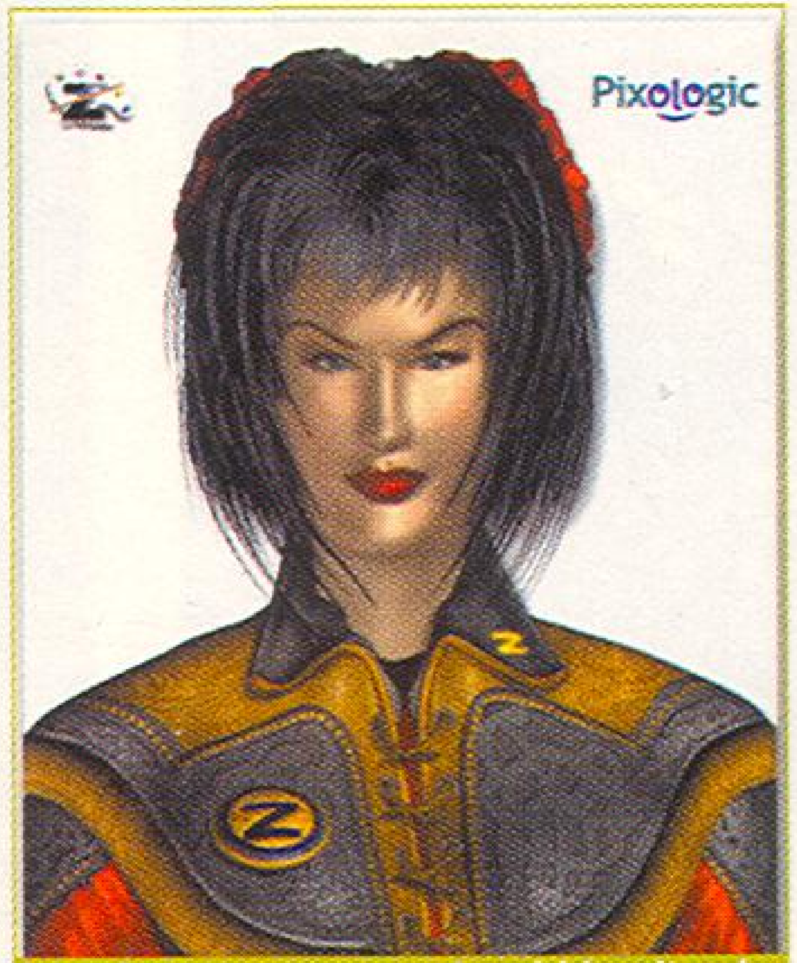
Ideea de a păstra informația 3D într-o imagine 2D nu este chiar nouă, ea fiind folosită prima oară de Alias Wavefront (producătorii Maya) în 1991, cînd au codificat în imaginea renderizată un canal care specifica distanța de la fiecare pixel la cameră pentru a simplifica procesul de postprocesare. În anii următori acest proces a fost transformat într-un format grafic de sine stătător, RLA, de către firma Kinetix, cei care au conceput 3D Studio Max. Informația referitoare la adîncimea pixelilor (Z-depth) este conținută într-un buffer special, G-buffer, și permite modificarea a numeroși parametrii ai scenei, după ce aceasta a fost renderizată. În Z-Brush, sistemul Pixol este utilizat pentru a plasa cu precizie obiectele unul în funcție de celălalt. De exemplu, în momentul în care se folosește tool-ul Hair pe o sferă, se va observa că deși aceasta nu mai este practic 3D, totuși firele de păr vor fi orientate automat ca și cum ar fi plasate pe o suprafață 3D.


Imagine demnă de o tapiserie chinezească

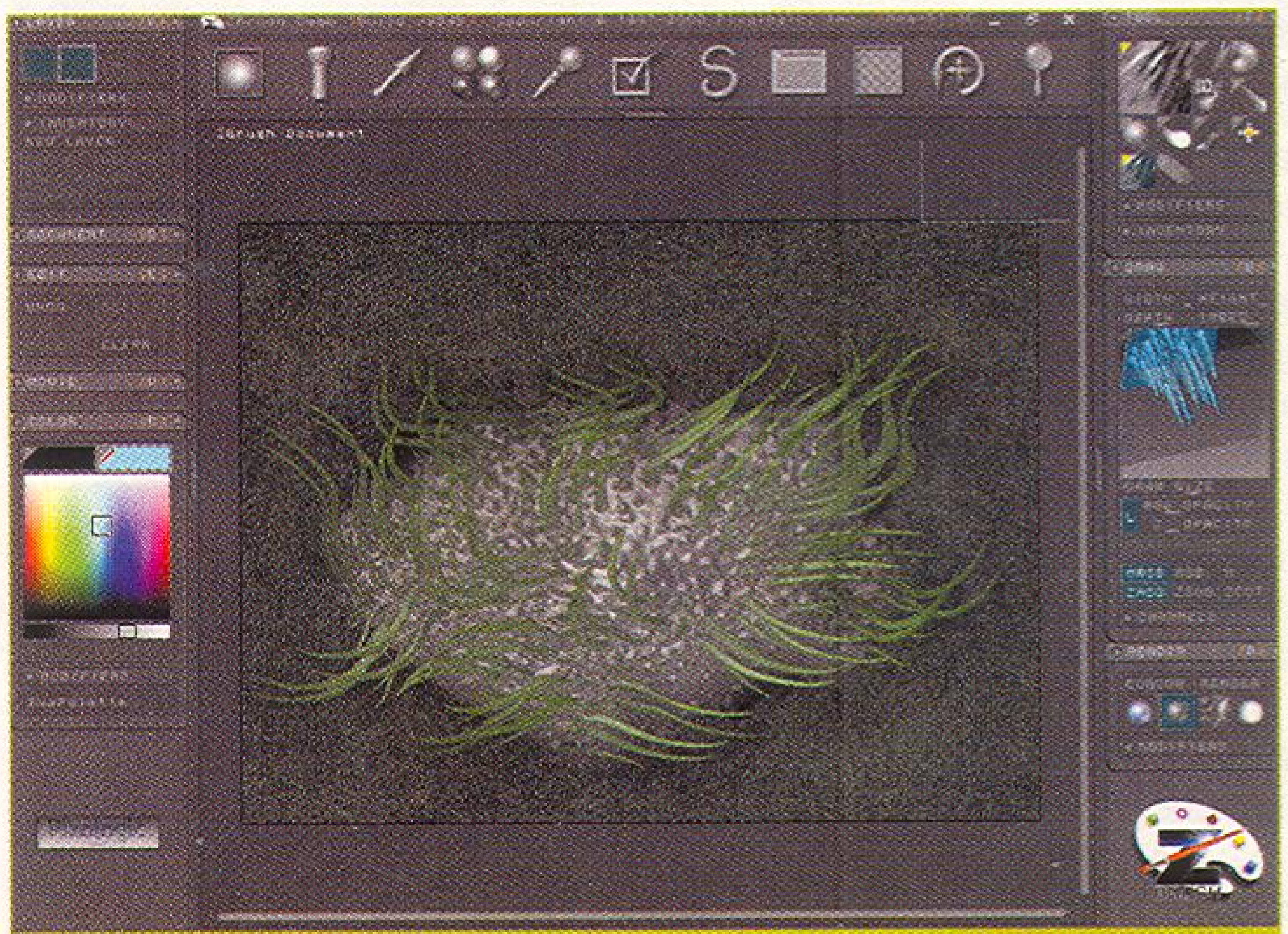

După blocuri/Suntem noi/Cei care avem bile și...pistoale(?!)


O lume submarină plină de culori vii. Se poate vedea potențialul lui Z-brush


Obiectele modelate pot fi salvate cu extensia .obj



Imaginea cu care se deschide site-ul Pixologic. Probabil sunt mîndri de ea.


Interfața programului este excelent realizată. Paleta de meniuri se restrînge la nevoie iar acestea pot fi minimizate pentru a mări spațiul de lucru.

Detalii

Detalii produs	
Nume	Z-Brush
Producător	Pixologic
Preț	N/A
Distribuitor	N/A
Web	www.pixologic.com
Detalii tehnice	-suportă accelerare hardware OpenGL -P166, 32 Ram, placă video cu 4Mb
Aprecieri	- dă iluzia de animații 3D folosind secvențe de sprite-uri 2D - parametri configurabili pe bază de curbe spline
La final	Extrem de ușor de folosit și cu o interfață facil de configurat.
	9.0

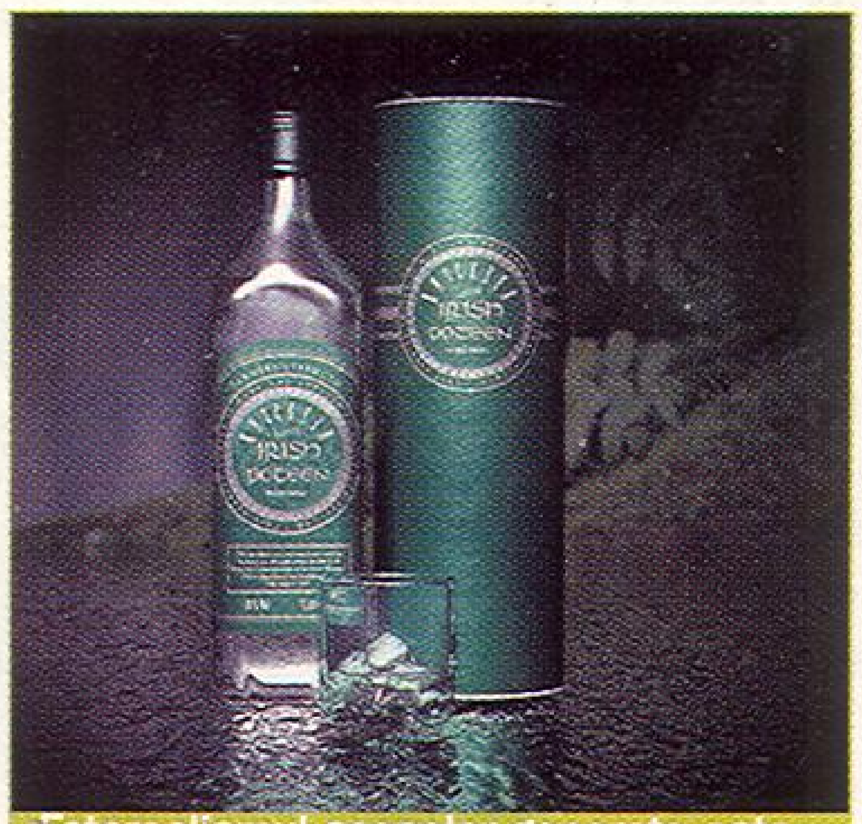
CINEMA 4D XL 6

Producătorii afirmă că întârzierea este motivată de numeroasele caracteristici pe care nu le găseşti la produsele concurenţei.

Informatii
Redactor: Adrian Dorobăţ Tip produs: Grafică 3D Tip articol: Prezentare

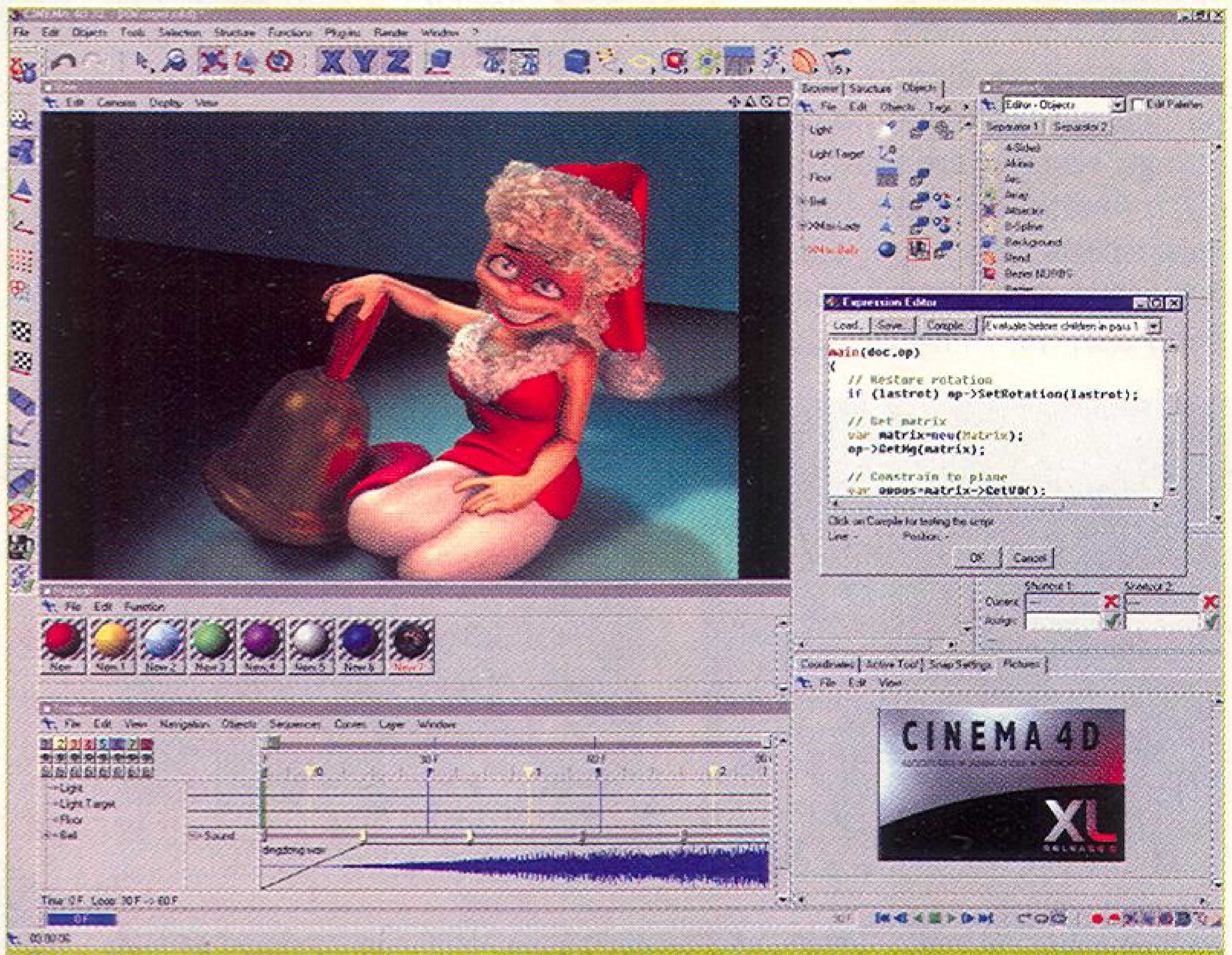
DEMO PE CD

Maxon este un nume important în lumea graficii 3D, firma fiind cunoscută în principal pentru programul de faţă, Cinema 4D, un raytracer foarte rapid, cu capacităţi avansate de modelare şi animaţie, bazat pe limbajul de programare C.O.F.E.E. dezvoltat de Maxon. Versiunea cea mai recentă este Cinema 4D XL 6 şi producătorii recunosc că au întârziat cu apariţia programului faţă de celelalte companii de pe piaţă, dar afirmă că acest lucru este compensat de numeroasele caracteristici pe care nu le găseşti la produsele competiţiei. Interfaţa a fost îmbunătăţită, are seturi de icon-uri şi este complet customizabilă. Din păcate organizarea ei se face pe sistemul Windows şi acest lucru nu este tocmai user-friendly.


Fotorealismul scenelor generate este extraordinar.


După cum se vede calculatorul poate avea tot felul de bug-uri.

Sistemul de lumini a fost şi el pus la punct şi au apărut mai multe subtipuri: lumină distantă, paralelă sau tubulară, area light sau square spot, precum şi categoria de lumină negativă, care este mai mult un generator de întuneric. Animaţia şi modelarea se pot face la nivel de punct, în primul caz deplasând punctele care definesc o curbă spline, iar în al doilea prin folosirea instrumentului Matrix Extrude. Există preset-uri procedurale pentru texturi, ceea ce oferă posibilitatea de a varia folosirea imaginilor cu modele generate de



Grafica butoanelor aduce cu cea din 3DS Max. Interfaţa încărcată are nevoie de un monitor de cel puţin 17". În imagine se poate vedea cum lucrează profesioniştii.

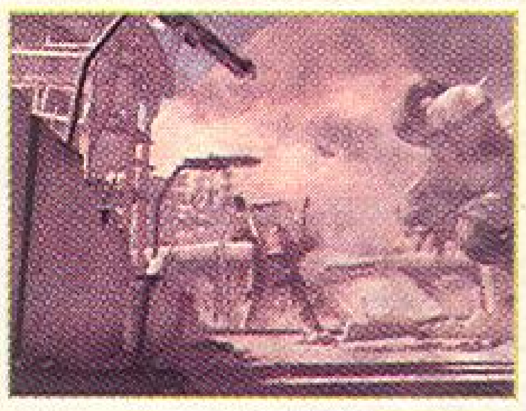
calculator. În privinţa sunetului, Cinema XL randează sunetul 3D şi poate simula efectul Doppler. În plus faţă de alte programe de gen, el poate folosi obiecte de tip "microfon" şi "boxă" complet animabile, care afectează ambientul sonor.
Lupta dintre producătorii de programe de grafică 3D este acerbă, cu atât mai mult cu cât diferenţele dintre ele nu sunt foarte mari. Ca şi celelalte firme, Maxon nu poate decât să spere că produsul său va atrage cei mai mulţi clienţi, îmbunătăţindu-l constant şi făcându-i reclamă.

Spaţiu de vînzare

Instant Space este un add-on pentru Cinema 4D care simplifică foarte mult procesul de generare a unei scene care se petrece în spaţiu, oferind modele predefinite de nave, asteroizi şi planete, precum şi un wizard pentru crearea de animaţii şi efecte speciale. Toate modelele sunt modulare şi configurabile, lăsînd loc pentru proiectarea a numeroase variaţii. Biblioteca de texturi şi de sunete are dimensiuni considerabile şi oferă utilizatorului o vastă gamă de posibilităţi. Instant Space este inclus în varianta GO şi distribuit ca upgrade pentru celelalte pachete Cinema 4D.

ALTErnative

3D Studio MAX



Titanul graficii 3D, recunoscut ca valoare şi de către cei care folosesc programele concurenţei. Este renumit pentru fiabilitatea şi stabilitatea sa. Încă mai există persoane care folosesc varianta de DOS.

Lightwave



Programul celor de la Newtek a ajuns şi el la versiunea a şasea şi în curînd vă vom prezenta un review al acestuia. De asemenea foarte cunoscut.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Cinema 4D XL 6
Producător	Maxon
Preţ	3375 DM
Distribuitor	N/A
Web	www.maxon.net
Detalii tehnice	-cel mai rapid raytracer la ora actuală. -merge bine şi pe sisteme mai puţin performante.
Aprecieri	+randare cartoon. +noi tipuri de lumini. +obiecte de tip "microfon" şi "boxă" -interfaţă uşor enervantă.
La final	Extrem de uşor de folosit şi cu o interfaţă facil de configurat.

9.0

RayDream Studio 5

Raydream oferă un tip de modelare care se bazează pe primitive și proiecții 2D desenate folosind curbe Bezier

Informații
Redactor: Adrian Dorobăț **Tip produs:** Grafică 3D **Tip articol:** Prezentare

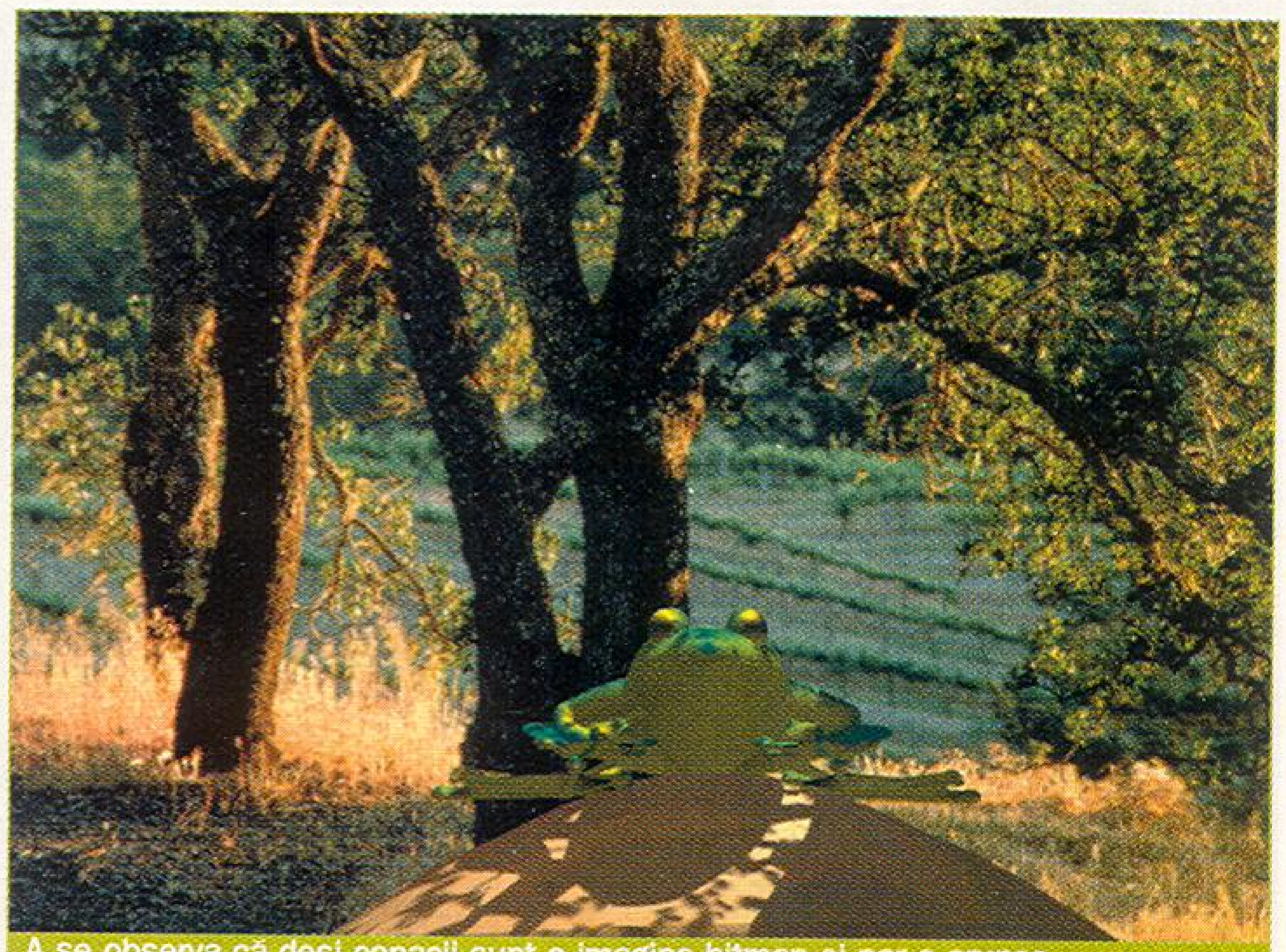
Deși multe din caracteristicile sale au fost incluse în mai complexul Metacreations Carrera, Raydream Studio continuă să fie vândut de Metacreations și a ajuns la versiunea a cincea. Este vorba de un program de modelare, animație și randare asemănător cu 3D Studio Max, dar cu o interfață de tip Windows care reușește să fie încărcată chiar și în 1280 pe 1028.

Avantaje și dezavantaje

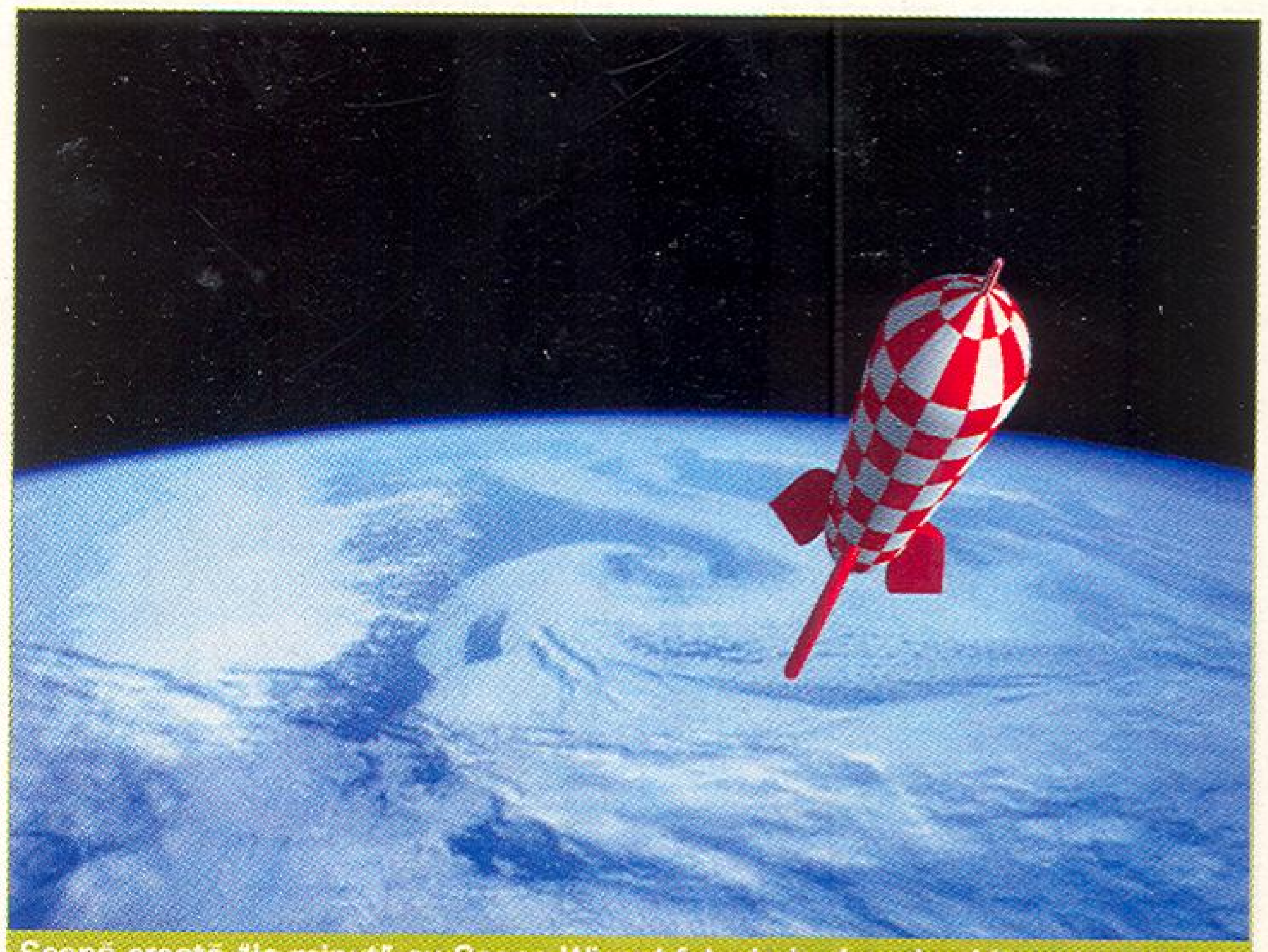
Raydream oferă un tip de modelare care se bazează pe primitive și proiecții 2D desenate folosind curbe Bezier. Această metodă este relativ depășită și are dezavantajul de a fi greoaie și neintuitivă. Mai pot adăuga că nu există suport pentru curbe NURBS, nici pentru supersfere (metaballs) și nici pentru "oase" (bones), caracteristici ce nu lipsesc la ora actuală din nici un program 3D care se respectă. Pe de altă parte, neajunsurile modelării sunt compensate de ușurința cu care se pot realiza unele operații care sunt mult mai greu de realizat în alte pachete de modelare și animație 3D. Să luăm de exemplu texturarea: pe lângă că există structuri ierarhice pentru fiecare textură, cu ramuri separate pentru culoare, reflecție, refracție și relief, se poate "picta" cu ajutorul unei pensule virtuale direct pe obiectul selectat. Apoi legăturile dintre obiecte se pot realiza fără prea mare bătaie de cap prin tragerea unui icon de tip link din secțiunea respectivă a librăriei pe obiectul curent.

Librăria de preseturi de care pomeneam are mai multe secțiuni, toate foarte utile începătorului (și nu numai). Obiectele predefinite sunt ce-i drept cam puține, însă documentația mă încredințează că CD-ul original ar avea o selecție mai bogată de modele de-a gata. Materialele nu ies prin mai nimic în evidență, cu excepția celor care țin de un plugin extern de la RayFlect, Four Elements, dar acesta este prezent doar în versiune demo. Din domeniul "deformări" merită menționate Black Hole și Spikes: prima atrage vertexurile din care sunt formate obiectele către un punct anume considerat "gaură neagră". Spikes face să apară protuberanțe ascuțite în mod aleator pe suprafața unui obiect, transformându-l într-un soi de arici. La acestea se adaugă și o serie de efecte de cameră, printre care se numără aura, glow, depth of field, lens-flare, light sphere, pulsator și stars. Ultimele patru sunt legate în mod implicit de luminile prezente în scenă și în principiu au nevoie de un background întunecat pentru a-și arăta adevăratul potențial.

O ultimă caracteristică ce ar merita amintită este wizard-ul ce produce o scenă din preset-uri, care este excelent realizat.


A se observa că deși copacii sunt o imagine bitmap ei par a arunca umbre datorită unui filtru aplicat pe sursa de lumină.

> „Există structuri ierarhice pentru fiecare textură, cu ramuri separate pentru culoare, reflecție, refracție și relief"


Scenă creată "la minut" cu Scene Wizard folosind o imagine bitmap pentru background.

A fi sau a nu fi... interesant

În principiu un program de tipul lui Raydream ar trebui să stârnească măcar un pic de interes. Dar dacă opțiunile sale sunt depășite și câmpul său de activitate se mai suprapune parțial cu încă 2-3 programe de la aceeași firmă, respectivul program riscă să devină perimat. Nu știu dacă asta este valabil și pentru Raydream, dar teamă mi-e că Metacreations intenționează să renunțe la el în favoarea dezvoltării proiectului Carrera. În concluzie nu vă puneți speranțele în el în privința progresului graficii 3D.

Detalii

Detalii produs	
Nume	RayDream Studio 5
Producător	MetaCreations
Preț	N/A
Distribuitor	Flamingo
Telefon	222.50.41
Detalii tehnice	- Modelare și animație 3D - Bibliotecă extinsă de preset-uri - Interfață de tip Windows
Aprecieri	+ multe opțiuni relativ originale - modelare greoaie, în urma altor programe de gen.
La final	O opțiune interesantă pentru cei care vor să se familiarizeze cu grafica 3D fără prea mare bătaie de cap.

7.5



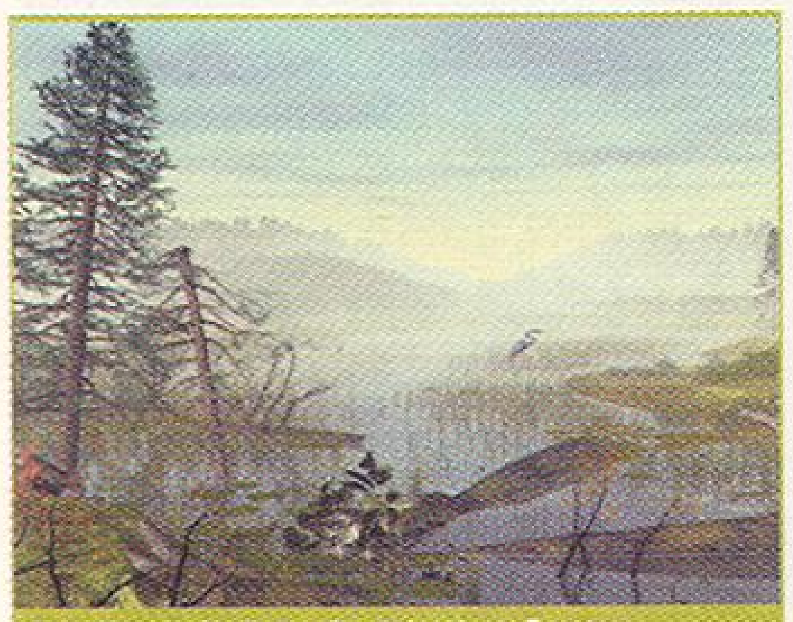
Dacă nu îți place realitatea, construiește lumi virtuale

Cuvânt inainte...

Informații
Redactor: Adrian Dorobaț **Tip produs:** Grafică 3D **Tip articol:** Prezentare

Tot ce am vrut să fac a fost să ofer alternative. Este vorba de trei programe: World Builder, World Construction Set și Lightscape.

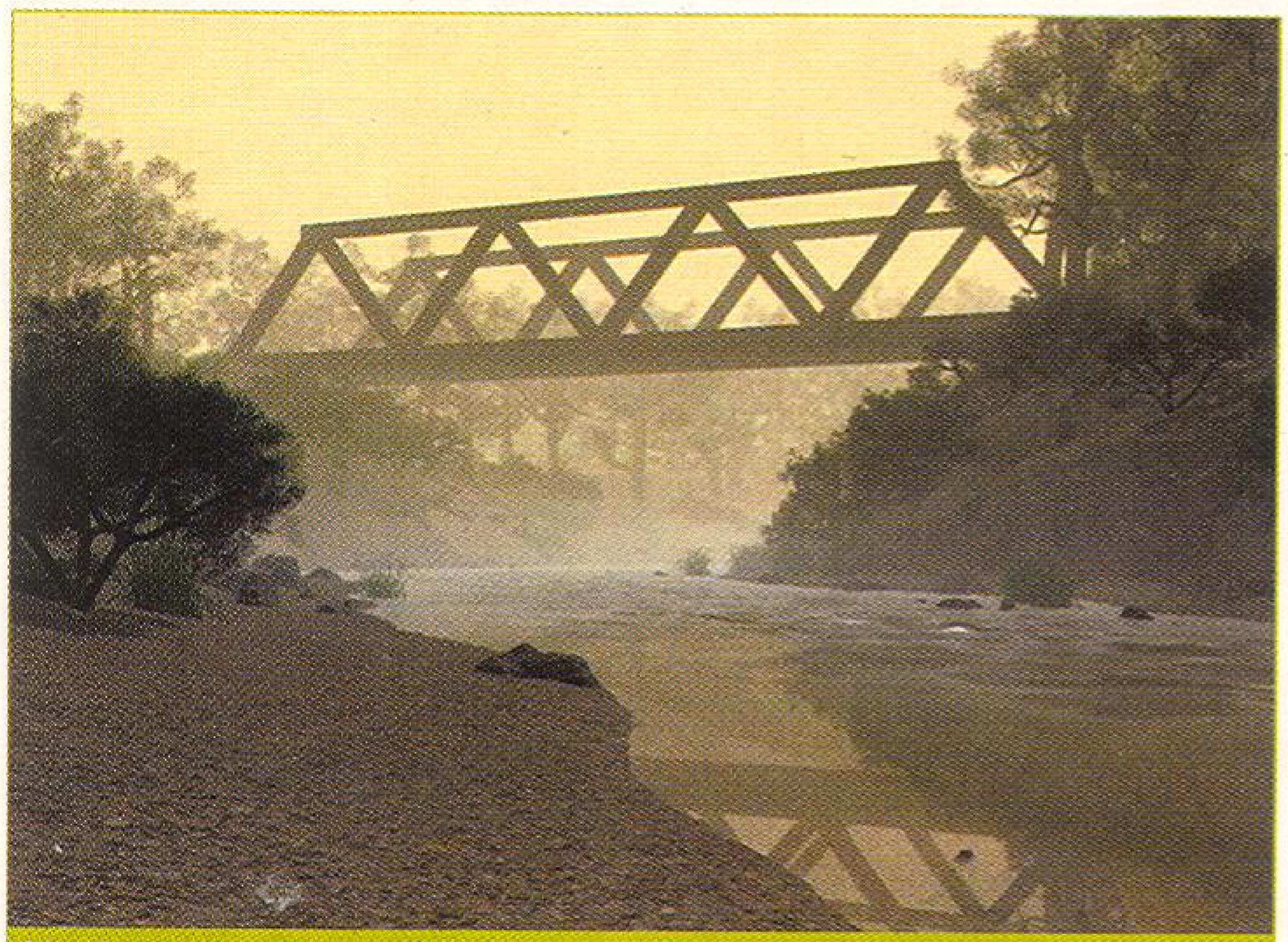
Pe piața programelor de grafică concurența este mult mai acerbă decât în cazul jocurilor. Acest lucru poate fi explicat în două moduri: în primul rând un program de grafică costă de șase până la de zece ori mai mult decât un joc, deci compania care reușește să își câștige mai mulți clienți are mult mai mult de câștigat. În al doilea rând, potențialii cumpărători sunt sensibil mai puțin numeroși decât în cazul jocurilor și fidelitatea lor este mult mai greu de păstrat. Iar cum diferențele calitative dintre programe nu sunt extraordinar de mari, de cele mai multe ori ies în câștig firmele care au un departament de relații cu publicul activ și foarte bine pus la punct, sau cele care într-un fel sau altul și-au creat un nume și către care cumpărătorii sunt atrași dintr-o inerție cauzată de lipsa de informație. Când mi-am început documentarea pentru articolul de lumi virtuale, am descoperit că Internetul este literalmente saturat cu referiri la Bryce. Așa că am vrut să vă prezint altceva. Nu mă înțelegeți greșit, acesta nu este un articol anti-Bryce. Am tot respectul pentru programul celor de la Metacreations. . În timp ce primele două se ocupă cu scenele de exterior, ultimul recreează clădiri și interioare. Fiecare poate să facă cu ușurință ceea ce face Bryce-ul, ba chiar mai mult. În plus ele mai au o trăsătură comună: toate tind să atingă acel punct de realism extrem, în care privitorul să fie incapabil să distingă între imaginea randată și o fotografie. Dacă reușesc, asta rămâne să decideți voi.


Peisajul de mlaștină a fost îmbunătățit cu obiecte din librărie.


Reflexiile autogenerate din apă sunt o funcție interesantă.

AnimaTek World Builder 3

Este un program de modelare și animație 3D, orientat către creația de peisaje virtuale realiste.

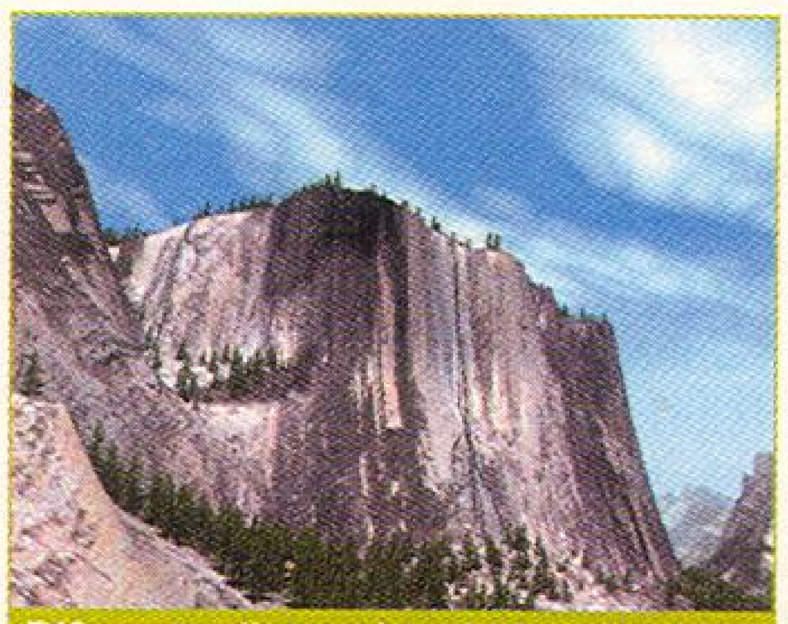


Imaginea cu podul este favorita mea, pentru că m-am chinuit să fac ceva asemănător în Bryce și nu am reușit. Iată că în WB3 se poate.

AnimaTek este o companie rusă cu vechime, fondată în 1988 de inventatorul jocului Tetris, Alexei Pajitnov și partenerul său Vladimir Pokhilko. Mulți dintre cei care lucrează aici sunt cercetători sau doctori lucrând în diferite domenii legate de software și tehnologie, și cu diplomă de la instituții de învățământ cu renume ca Institutul de fizică teoretică și experimentală din Moscova sau Facultatea de Informatică și Teoria Jocurilor din Hawaii. Principalul domeniu de activitate al firmei este realizarea de tehnologii și instrumente grafice pentru crearea de medii 3D artificiale, cu sau fără locuitori virtuali. Asta include jocuri, programe de simulare și landscape designer-ul World Builder.

World Builder 2.2 este un program de modelare și animație 3D, orientat către creația de peisaje virtuale realiste. Deși este mult mai complex decât Bryce-ul și permite obținerea unor imagini și animații care le depășesc cu mult pe cele din programul celor de la MetaCreations, este în mod nedrept aproape un necunoscut în lumea pasionaților de grafică. Programul folosește metodele cunoscute pentru a genera relieful: skeleton lines și image maps, prima prin ridicarea liniilor directive ale terenului iar cea de-a doua prin corelarea punctelor de înălțime cu gradul de luminozitate al pixelilor din imagine. În plus, World Builder mai oferă și posibilitatea de a folosi footprints, sau meshprints, ceea ce înseamnă că se pot crea urme folosind orice obiect 3D, în formatele cele mai cunoscute, prin imprimarea de "amprente" în gridul de landscape, care poate ajunge până la dimensiunea de 4000x4000 de puncte. O dată creat, acesta poate fi modificat parțial automat folosind instrumente de "îmbătrânire" a peisajului, cum ar fi înăsprirea datorată evoluției geologice sau eroziunea apei și a vântului, a căror acțiune poate fi configurată dar care este fundamental haotică și deci nu poate fi controlată în detaliu. O opțiune care mi s-a părut foarte interesantă este generarea automată sau manuală de drumuri, care pot fi după caz șosele, cărări sau poteci.

Cerul nu a fost nici el uitat, programul fiind dotat cu un sky sphere bazat pe gradienți, care este completat de un generator de stele și alte corpuri cerești ce pot fi animate. Worl Builder suportă mai multe straturi de nori și de ceață, al căror realism poate fi subliniat prin utilizarea de iluminare volumetrică. Desigur că acest lucru necesită mai multă putere de calcul, dar, după cum spune proverbul, arta cere sacrificii.



Diferența dintre virtual și realitate este uneori inobservabilă.



Undele nu sunt foarte realiste, dar reflexiile compensează pentru asta.

Ca parte integrantă din natură, apa poate fi recreată și ea cu ajutorul acestui program, având suport pentru unde și valuri, reflexii automate și culori diferite în funcție de adâncime și grad de refracție.

Vegetația este reprezentată de peste 100 de plante diferite bazate pe L-system (vezi căsuța), fiecare cu texturi pentru culoare, bump mapping și transparență. De la iarbă la tufișuri și de la arbuști la copaci în toată regula, toate plantele sunt excelent realizate, după cum se poate vedea și din imagini. În plus, ele pot fi animate realist introducând în scenă vântul pentru cele de la suprafață sau curenții subacvatici pentru cele de sub apă.

Beneficiind de un modul de generare foarte bine pus la punct și de biblioteci generoase de obiecte, plante și preset-uri, Animatek World Builder întrece cu ușurință Bryce-ul și aleargă umăr la umăr cu concurentul său direct, World Construction Set.

Generarea de vegetație virtuală

Cred că o dorință ascunsă a matematicienilor dintotdeauna a fost să demonstreze că natura este controlată de legile matematicii și că evoluția poate fi descifrată cu ajutorul unei ecuații. Cu toate acestea primii pași în această direcție i-a făcut în 1968 un biolog, pe numele său Aristid Lindemmayer, care a conceput o teorie a dezvoltării plantelor, conform căreia evoluția vegetației putea fi cuantificată cu ajutorul unor ecuații. Bazîndu-se pe cercetările lui Lindemmayer, informaticienii au pus la punct sistemul-L (L-system) care este o descriere a mai multor forme 3D și a modului în care trebuie ele asamblate pentru a obține un obiect mai complex. Această descriere se aplică ei însăși de mai multe ori, creînd așa-numitele nivele recursive, ce sunt întîlnite și la fractali. Sistemul-L are numeroase utilizări în fizică, arhitectură, automatică, dar pentru că poate descrie foarte bine forme organice complexe el este cel mai des folosit pentru a crea forme de vegetație realiste.

DETALII

Detalii produs	
Nume	World Buider 3
Producător	Animatek
Preț	999$ - 399$ educațional
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Detalii tehnice	-are limitarea a grilei de teren la 4000x4000 unități. -generare cu meshprints și skeleton lines.
Aprecieri	+vegetația bazată pe L-system este mai realistă decît cea din WCS. +reflexiile realiste din apă care sunt autogenerate.
La final	

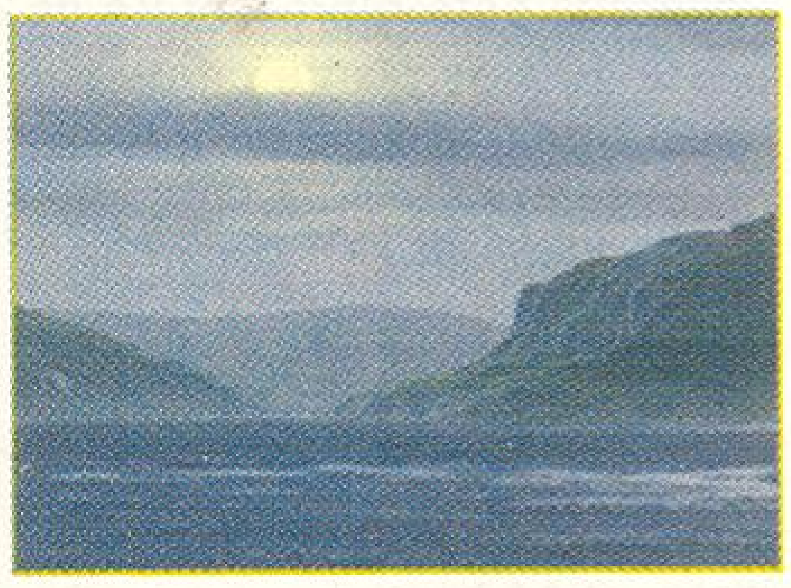
Deși mai puțin complex decît World Construction Set, World Builder rămîne preferatul meu pentru ușurința în utilizare.

9.5

World Construction Set 5

Cei care i-au pus bazele erau programatori și animatori cu background în geologie și inițial programul era utilizat doar pentru proiectele firmei

Istoria World Construction Set-ului începe în 1992, când firma care îl producea se mai numea încă Questar Productions, nu 3D Nature. Scopul programului era mai specific decât cel al World Builder-ului, WCS fiind destinat vizualizării geologice a mediului. Cei care i-au pus bazele erau programatori și animatori cu background în geologie și inițial programul era utilizat doar pentru proiectele firmei.

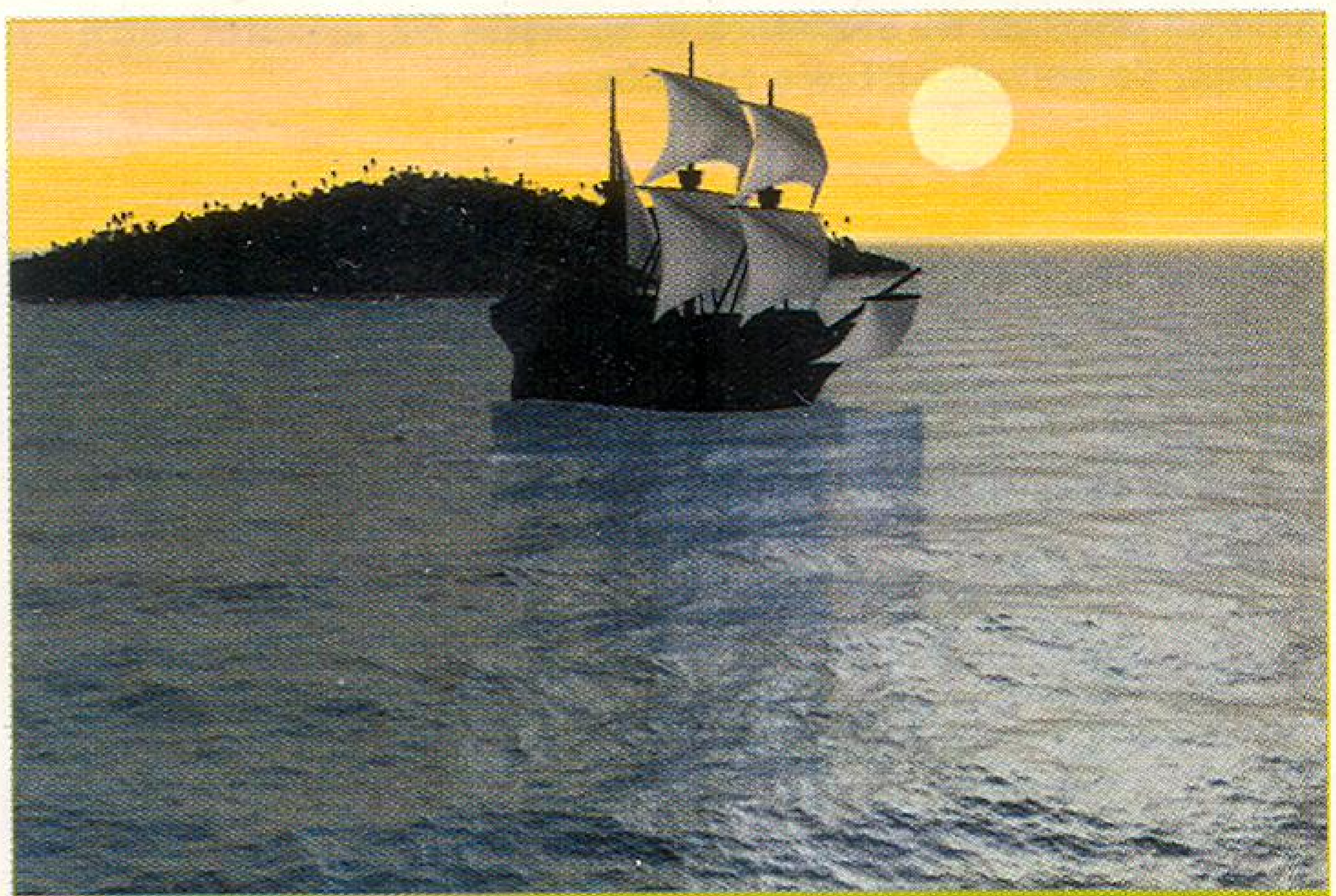




Dinozaurii într-una din vechile ere geologice ale pămîntului.

Dar imaginile spectaculoase pe care le crea au atras curând atenția, și producătorii au decis să îl facă accesibil și marelui public. Questar Productions a dispărut, iar vizualizările și evaluările geologice au lăsat locul dezvoltării de software specializat, sub noul nume 3D Nature LLC.

Ca și World Builder, World Construction Set vă lasă să modelați terenul cu diverse unelte, să importați o imagine ca height map sau să folosiți un fișier DEM, care stochează informația privitoare la relief primită de la un satelit de monitorizare geologică. O diferență semnificativă ar fi că WCS nu vă limitează scena la o anumită dimensiune: puteți să modelați întregul glob pământesc cu toate detaliile, în mărime naturală dacă doriți (dar nici nu pot să-mi închipui de ce complex de calculatoare superperformante ar fi nevoie pentru a pune în practică această idee îndrăzneață). Apoi terenul poate fi modificat în două feluri: prin adăugare de noi elemente din biblioteca de componente (munți, cer, lacuri, râuri) sau prin folosirea de terrafectori, instrumente geologico-matematice care automatizează crearea unor elemente gen drumuri, șanțuri, diguri, cratere vulcanice etc. Realismul scenelor create este extraordinar. World Builder împingea limita până la iluzia perfectă a realității, World Construction Set o depășește și cu cele 12 preview-uri de diagnostic vă dă informații asupra iluminării reale a unei zone, prognosticuri geologice în ceea ce privește eroziunea apei și a stabilității terenului în timp. Dacă încărcați un fișier DEM ce reprezintă o zonă reală în WCS, programul vă poate spune dacă este o idee bună să vă construiți o casă în acel loc. Vegetația este organizată în ecosisteme, astfel încât dacă vreți o pădure sau o pajiște înflorită nu mai trebuie să creați fiecare copac sau floare în parte ci doar să configurați un ecosistem după dorință. La bază, ecosistemele nu sunt altceva decât complexe de tex-



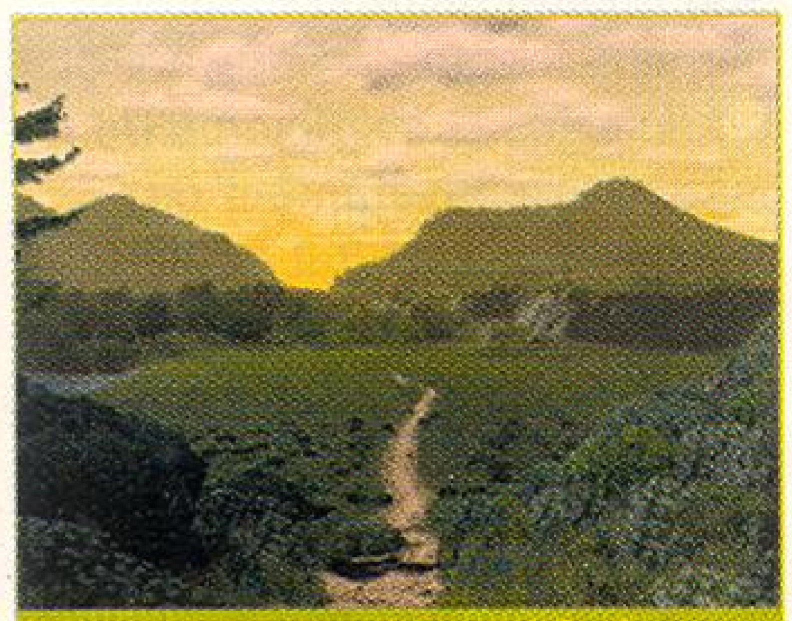
Reflexiile din WCS nu sunt auto-generate.



Craterele sunt create folosind eroziunea solului.



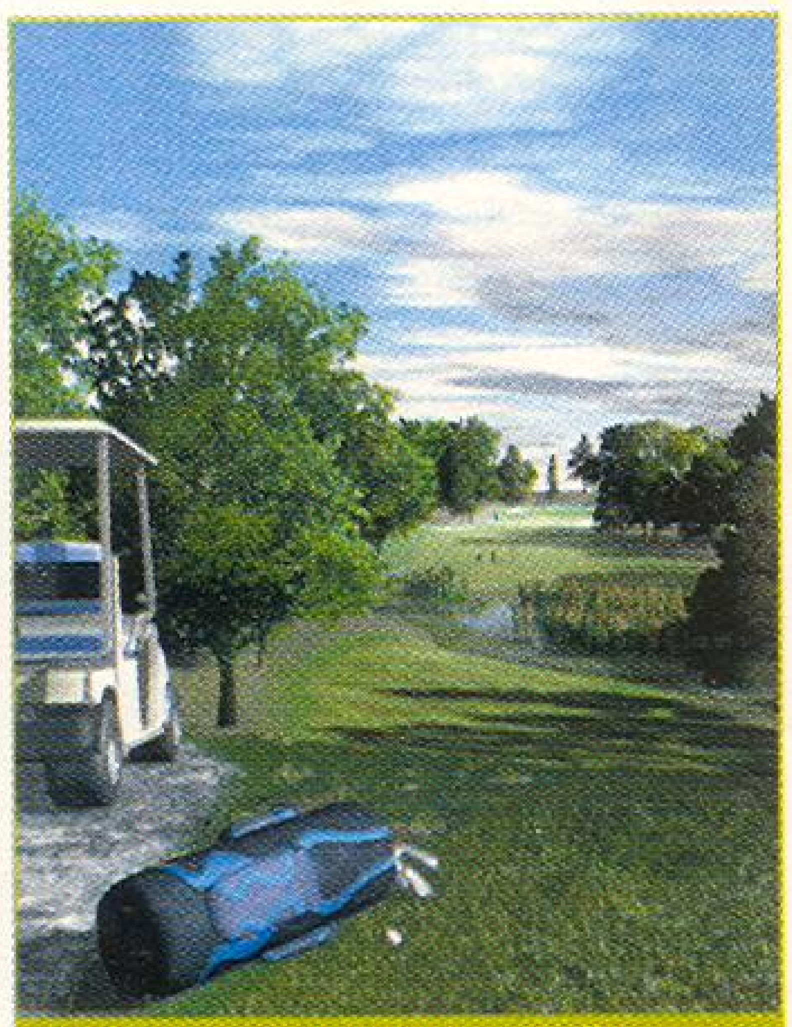
Se poate modela întreg globul pămîntesc.



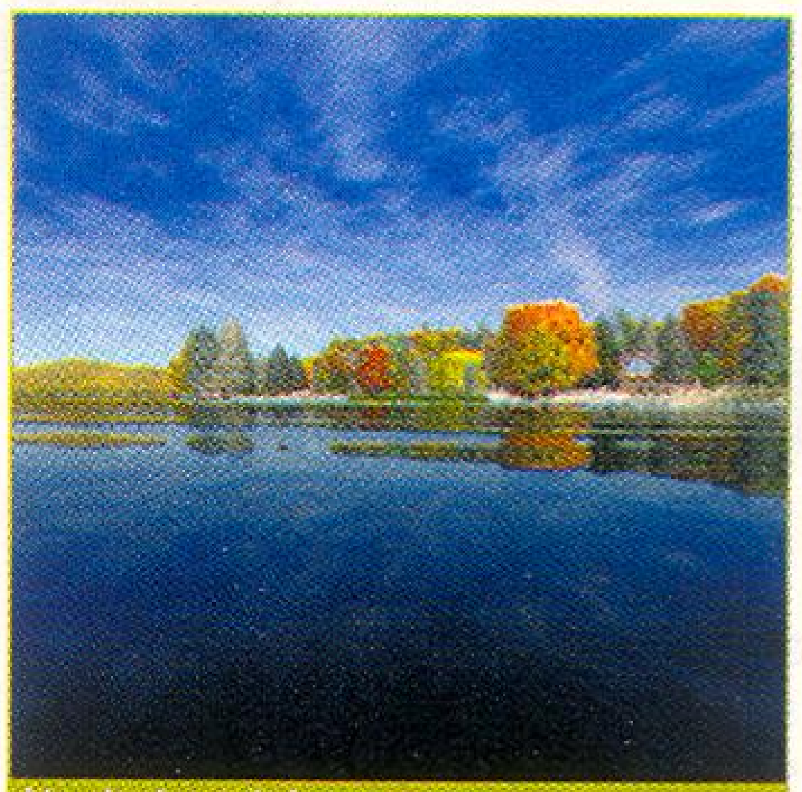
Potecă creată cu ajutorul Path Generatorului.



O poză reprezentativă pentru posibilitățile WCS-ului



WCS poate importa meșe din diverse alte programe de grafică 3D



Unele imagini create au un ușor aspect artificial.

turi, dar ele sunt atât de abil introduse în scenă încât nu vă puteți da seama că nu aveți de-a face cu obiecte 3D. Există multe mici amănunte interesante, care fiecare în parte îți trezesc curiozitatea de a le încerca: de exemplu, cu instrumentul Snow Plowing se poate



Realismul scenelor generate este deosebit.

șterge zăpada pe care ați așternut-o peste teren, dar doar de pe suprafața drumurilor, pământul este cu adevărat rotund, iar în cazul animațiilor acest lucru se poate observa cu ușurință, și prin modul cum se derulează terenul către cameră, și prin curbura orizontului, se pot utiliza tipuri diferite de unde, în funcție de tipul suprafeței de apă (lac, râu, mare). Spre deosebire de World Builder însă, reflexiile din apă nu sunt automate, ceea ce este un minus, dar sunt perturbate de valuri, ceea ce este un plus. Modelarea terenului se poate face și cu un Fractal Map generator, cu preview în timp real OpenGL (dacă vă ține calculatorul).

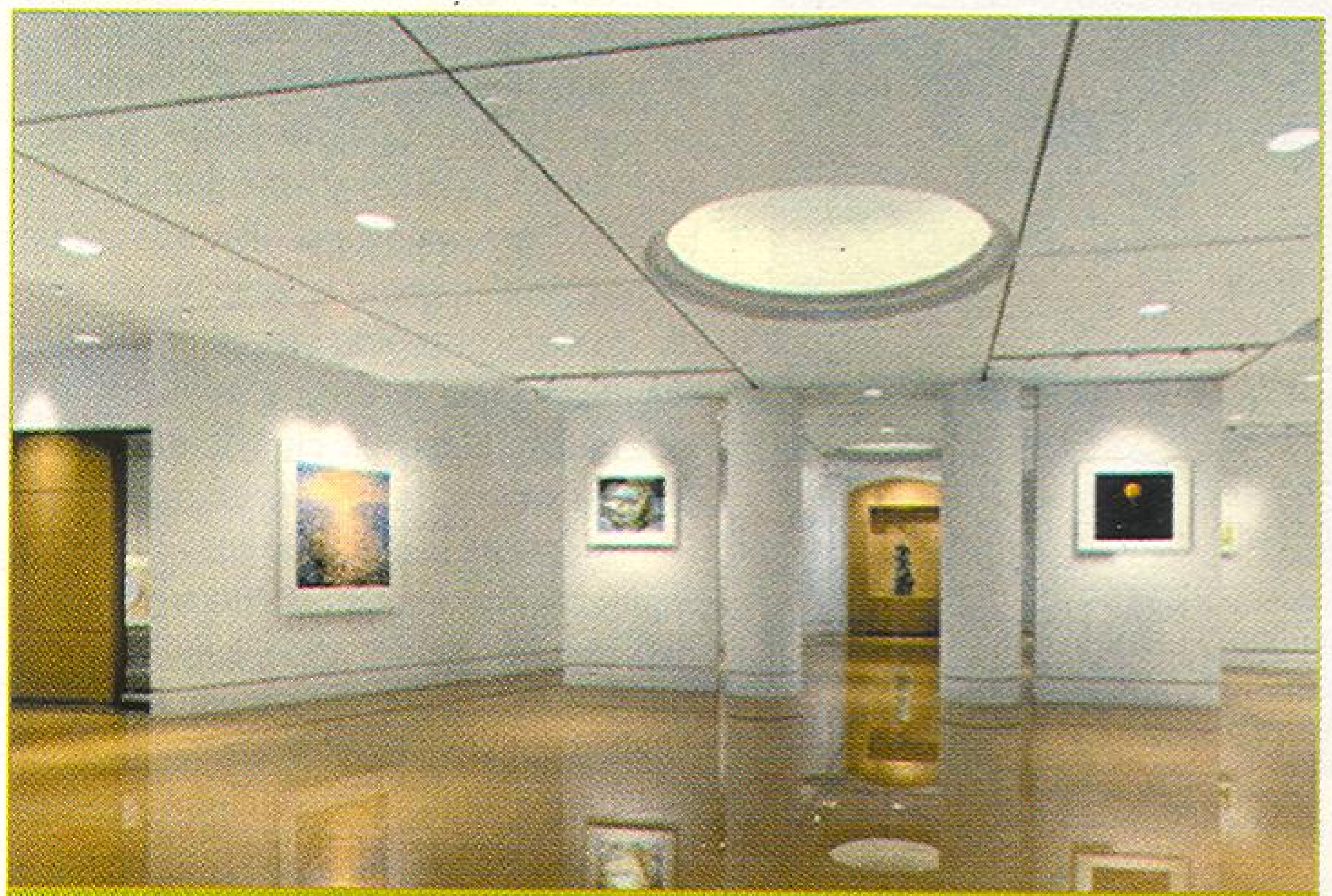
Concurența dintre cele două programe este vizibilă la fiecare caracteristică astfel încât nu mă pot abține să nu trag o concluzie: World Constuction Set este mai realist, dar totodată mai greu de utilizat decât World Builder. L-aș recomanda profesioniștilor care au timpul și resursele necesare pentru a crea imagini de un realism extraordinar. Ca home-user prefer World Builder-ul, care oferă cam aceleași caracteristici, dar se apropie mai mult de complexitatea unui program de grafică 3D, rămânând totuși ușor de utilizat.

DETALII

Detalii produs	
Nume	World Construction Set
Producător	3D Nature
Preț	940$
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Detalii tehnice	-este produs de o echipă care are cunoștințe temeinice de geologie. -nu limitează dimensiunile terenului.
Aprecieri	+ Are mai multe opțiuni decît World Builder. - Are nevoie de un sistem destul de performant.
La final	Depășește pe alocuri World Builder, dar adaosul în complexitate este însoțit de o îngreunare a procesului de utilizare.
	9.5

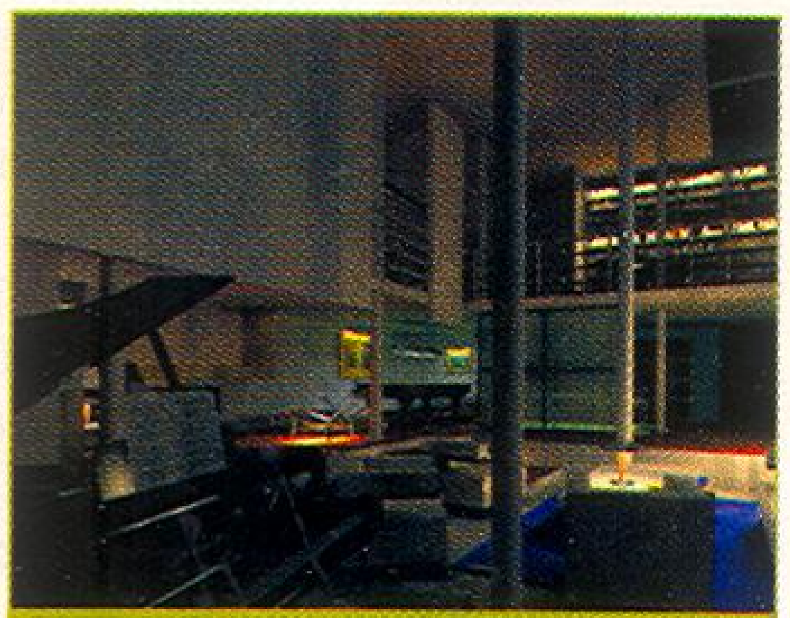
Lightscape 3.2

Realismul imaginilor create este uluitor și se datorează folosirii unui motor de randare hibrid.



Reflexiile din podea și modul în care se răspîndește lumina sunt reprezentative pentru capacitățile de randare ale lui Lightscape.

Mișcările de trupe și subdivizările din cadrul Autodesk sunt destul de încurcate, dar cea mai simplă cale de a-i depista pe cei responsabili pentru realizarea lui Lightscape este să urmezi calea Autodesk>Kinetix>Discreet, unde veți găsi această grupare apărută aproape concomitent cu lansarea pe piață a programului 3D Studio MAX R3. O parte dintre cei care au lucrat la realizarea Lightscape au fost mutați la Discreet, astfel încât să nu vă mire că deși Lightscape este mai "bătrân" decât Discreet, aceștia și l-au asumat ca realizare pe pagina de web. Lightscape este o aplicație de tip CAD, care se ocupă cu realizarea de clădiri și interioare. Probabil că vă întrebați ce caută acest program alături de două generatoare de teren. Punctul lor comun este puternica tendință către realism, lucru care în Lightscape se reflectă (joc de cuvinte intenționat) în iluminarea scenei. Realismul imaginilor create este uluitor și se datorează folosirii unui motor de randare hibrid, care este capabil atât de operațiuni de raytracing, cât și de calculul radiozității scenei. În ceea ce privește calculele, aveți nevoie de un calculator foarte performant pentru a duce la bun sfârșit o animație, dar rezultatele merită efortul. Un exemplu interesant mi s-a părut o animație cu o cameră întunecată care se luminează treptat pe măsură ce ușa se deschide. Efectele gen refracție, reflexie, soft shadow, sunt foarte bine realizate. Nu este de mirare că Lightscape a fost folosit și pentru a realiza decorurile din jocuri precum Swat 3- Close Quarters Battle și din proiecte viitoare ca Private Wars de la TS group și beat'em'up-ul Oni al celor de la Bungie Software. Dacă ați jucat SWAT3 sau ați văzut screen-shot-uri din celelalte două, sunt sigur că vă dați seama de posibilitățile programului.



Cel mai des programul este folosit pentru redarea interioarelor.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Lightscape
Producător	Discreet
Preț	595$
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Detalii tehnice	-motor dublu de randare cu raytracing și radiosity -oferă o compatibilitate excelentă cu toate programele de tip CAD.
Aprecieri	+a fost apreciat de firme de renume și folosit în cadrul unor proiecte ca SWAT3, Oni, Private Wars, ceea ce spune multe.
La final	Excelent pentru studenții la Arhitectură și pentru cei pasionați de AutoCAD. Costul este însă prea ridicat
	9.5

Efectele speciale - cel mai profitabil domeniu al multimedia

Legenda călărețului fără cap

Este povestea unui "detectiv" medieval trimis să investigheze un șir de decapitări misterioase

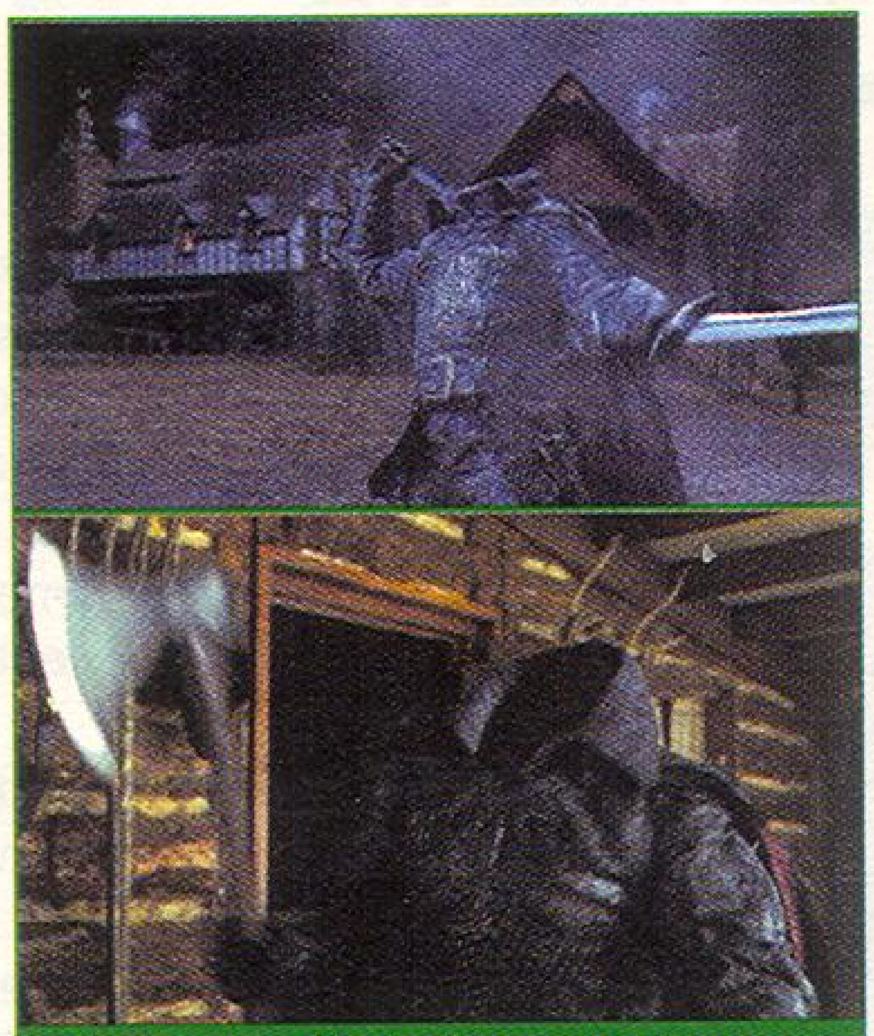
Informații
Redactor: Adrian Dorobăț **Domeniu:** Cinematografie **Tip articol:** Prezentare

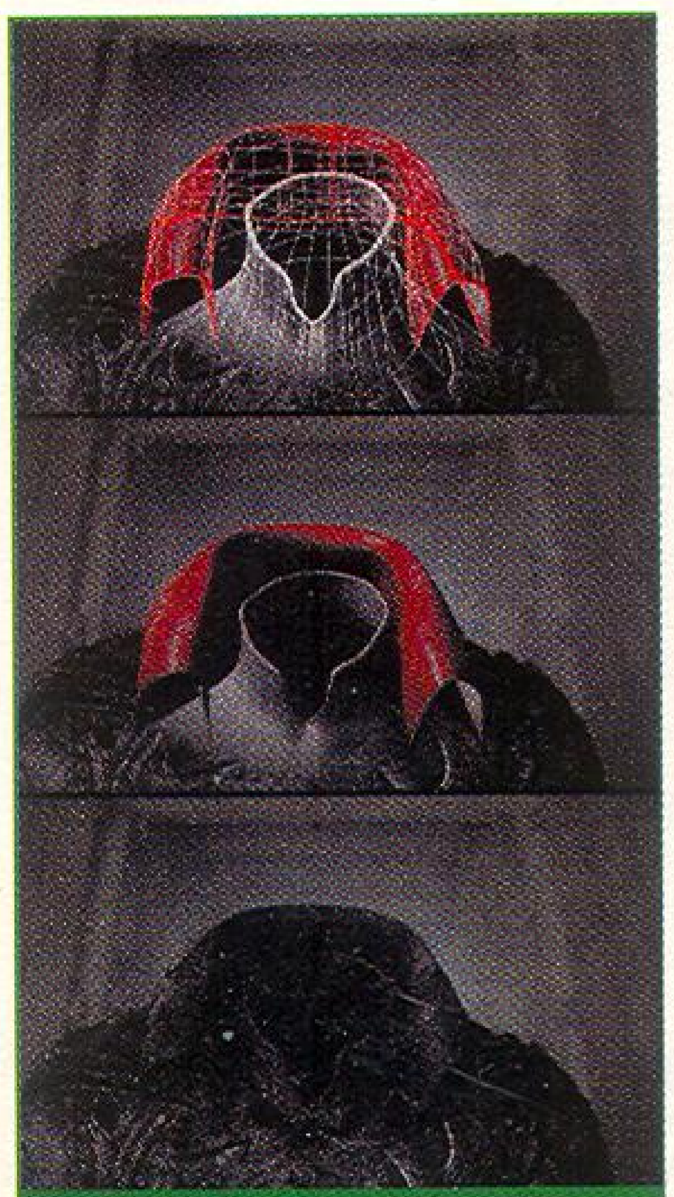
Bazat pe romanul clasic cu același nume al scriitorului Washington Irving, filmul Sleepy Hollow este povestea unui "detectiv" medieval, pe numele său Ichabod Crane (jucat de Johnny Depp), care este trimis să investigheze un șir de decapitări misterioase comise, se pare, de un călăreț fără cap. Principala problemă a celor însărcinați cu efectele speciale a fost în mod evident să îi facă invizibil capul călărețului fără cap. Această sarcină s-a dovedit a fi destul de dificilă și a căzut în grija lui Jim Mitchell, visual effects supervisor de la Industrial Light & Magic, responsabil pentru efectele speciale din Mars Attacks, regizat de același inconfundabil Tim Burton și care a mai lucrat și la The Mask, Jurassic Park și Terminator 2. Cu toate că Mitchell de la ILM era responsabil de proiect, la realizarea efectelor speciale a mai participat și Computer Films Co. (CFC), o firmă de profil din Londra, cu un palmares destul de impresionant (Event Horizon, Frankestein, The Avengers)

"Am vrut să facem un călăreț fără cap atât de real încă t publicul să creadă că am găsit un actor decapitat care să îi joace rolul", a declarat Jim Mitchell. Pentru ca cei de la efecte speciale să poată decupa capul călărețului, actorul a fost nevoit să poarte tot timpul o mască din pânză albastră, lucru ce simplifica ștergerea lui din cadre. Cu toate acestea, spațiul rămas trebuia umplut cu imaginea din spatele actorului. Cum ILM a decis să nu folosească motion tracking, scenele erau filmate practic de două ori: o dată cu actori și a doua oară fără, pentru a avea de unde să compună cadrele pentru background. Apoi secvențele erau mixate cu Cineon, un program de editare profesională în genul lui Adobe Premiere. Adăugarea de detalii suplimentare s-a făcut cu ajutorul programului Matador, care permitea pictarea în cadre, iar la inserarea de efecte speciale a fost utilizat setul Commotion pentru Adobe AfterEffects. Cu toate acestea, se întâmpla ca în anumite cadre din secvențele mixate, capul actorului să se intersecteze cu gulerul costumului sau chiar cu corpul. Eliminarea sa ar fi presupus o muncă migăloasă de ștergere din mii de cadre, care ar fi luat prea mult timp, astfel că cei de la ILM s-au văzut nevoiți să creeze un bust și un guler 3D pentru prim-planuri. Acestea au fost concepute în Houdini, apoi transbordate în Maya pentru adăugarea de detalii. Texturat cu maxim de detalii, corpul virtual a fost folosit în câteva prim-planuri pentru a evita eventualele discrepanțe ce ar fi apărut în urma mișcărilor extrem de violente și rapide ale călărețului. Tot din același motiv s-a renunțat la ideea de a plasa un ciot de gât, decorat cu viermi, în interiorul gulerului. S-a folosit în schimb un gol întunecat, care, în plus, dădea mult mai bine, în opinia regizorului Tim Burton.

Scenele în care călărețul fără cap decapita alte personaje s-au dovedit și ele destul de dificil de pus în practică. Cea mai spectaculoasă dintre ele a fost realizată filmându-l pe actorul ce urma să fie decapitat lovindu-se de perete și apoi alunecând în jos de-a lungul acestuia ca și cum ar fi fost mort. Apoi a fost filmat un cap de manechin identic cu al actorului în fața unui background albastru, inițial nemișcat, apoi rostogolindu-se. Capul actorului a fost șters din cadrele inițiale și apoi înlocuit cu cel fals. S-a adăugat abur, sânge din belșug, țâșnind timp de cinci frame-uri și iluzia a fost asigurată.

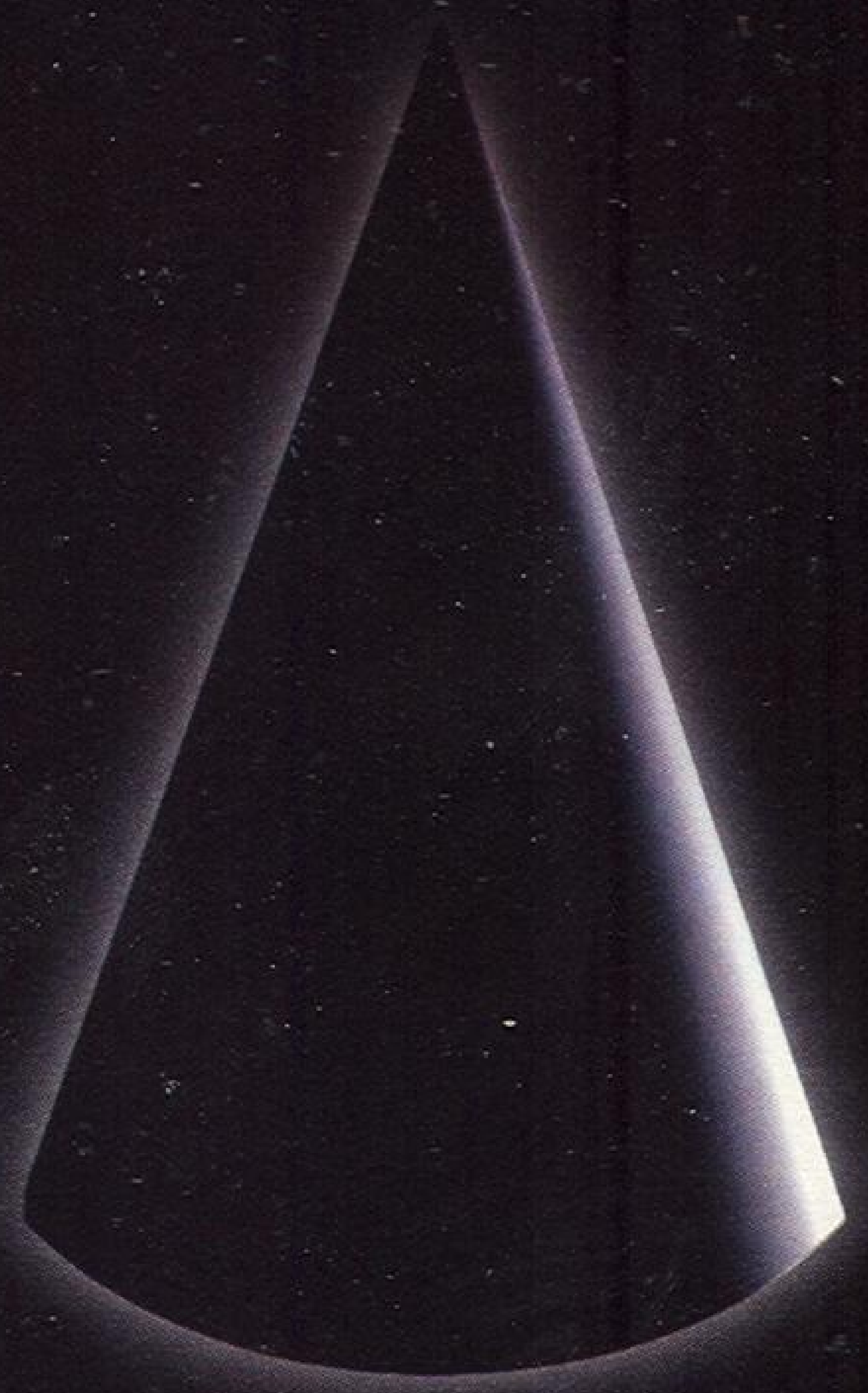

Aburul de la botul calului a fost creat în mod artificial. Calul nu.


Există multe obiecte tăioase în film ceea ce explică multele scene sîngeroase.


Stadiile prin care a trecut modelul călărețului fără cap.

MULTIMEDIA

FIRMA TA A INTRAT ÎNTR-UN
CON DE UMBRĂ?



AI NEVOIE
DE O NOUĂ IMAGINE!

XTREM
Design
concepție
și design
publicitar

- identitate de firma - logo, aplicatii grafice
- design publicitar - reclame, afise, postere.
- promovare multimedia - CD-uri de prezentare
- web design

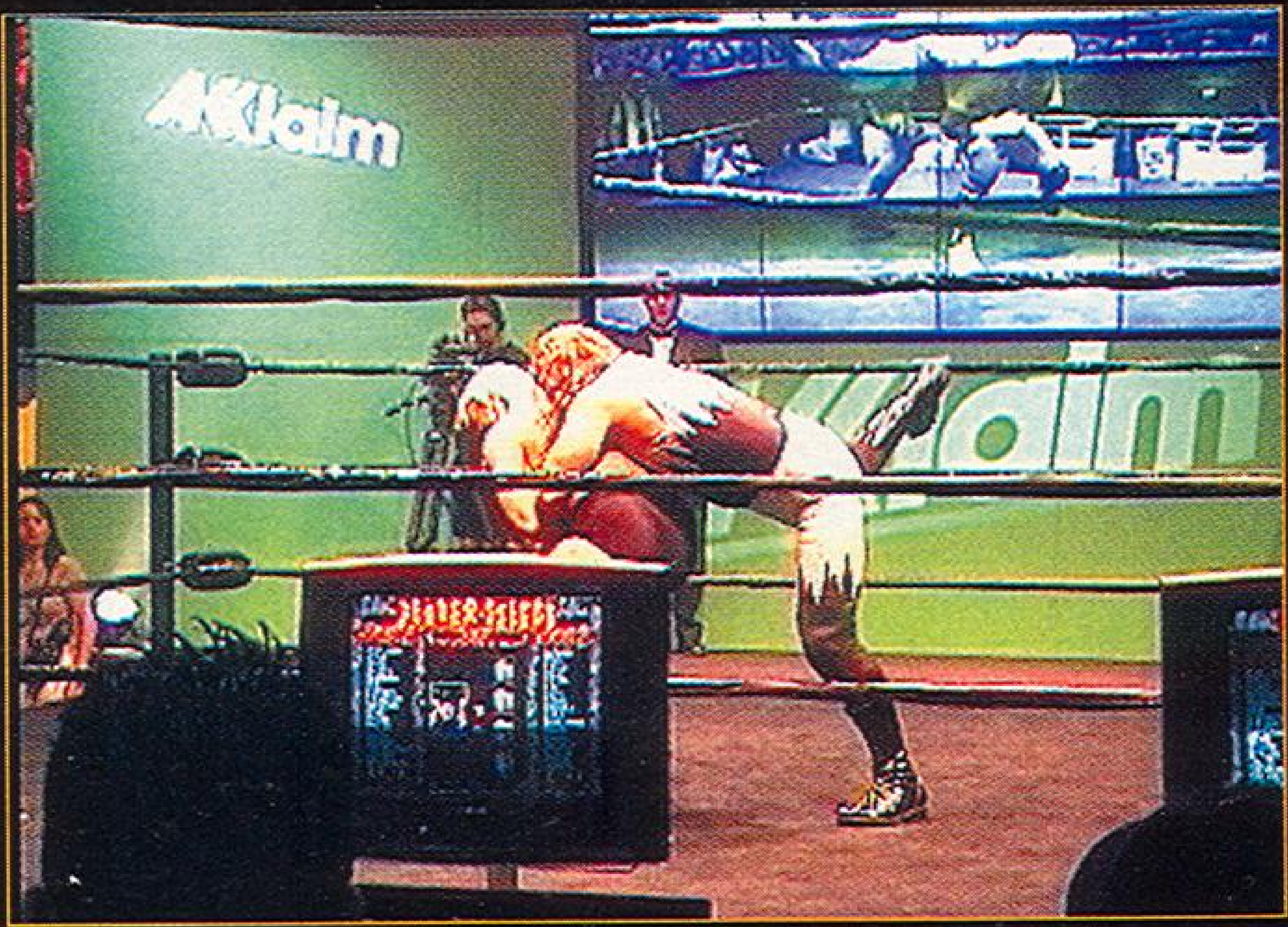
tel. 094 552 607;tel./fax 230 96 07

ARATĂ EXTREM DE BINE!



E3 2000

După modelul "așa nu, așa da", luna trecută ați citit despre CERF iar luna aceasta despre E3 2000 cea mai mare expoziție din industria jocurilor, la care XTREMPC a fost singura revistă din România care a participat.



Privită în conformitate cu numele sau, E3-ul de anul acesta de la Los Angeles a fost un fel de CERF...însa mult îmbunatatit. Fac aceasta comparatie pentru a va face o idee despre tipul de expozitie la care am asistat, pentru a nu fi însa pacaliti, trebuie sa precizez ca rata de îmbunatatire a fost de circa 1 la 500. Astfel, în loc de a vedea 5-6 produse noi am fost înconjurat de peste 2500 de titluri noi, în loc de cîtiva expozanti am întîlnit cîteva sute, în loc de transpiratie am tras în nari aer conditionat, în loc de barbati în blugi am întîlnit femei cu sîni imensi și nu în ultimul rînd în loc de standuri albe cu afișe lipite pe ele am fost înconjurat de veritabile constructii care de care mai interesante, piperate pe alocuri cu ringuri de box sau de catch, half-pipe-uri destinate rolelor sau bmx-urilor ca și cuști în care superbe "leoaice" se zbateau pentru a fi care de care mai privite de auditoriu. Pentru a lasa loc imaginilor sa vorbeasca voi sintetiza cîteva dintre fenomenele ce au dominat aceasta expozitie, fiind, evident, cît mai scurt cu putinta pentru a va permite și citirea reportajelor realizate în paginile care urmeaza.





Consolele

Daca în România puternica expansiune a PC-ului nu pare a cunoaște limite (atît din cauza revistelor unice de la noi pe domeniu cît și a lipsei de interes în promovare a distribuitorilor și producatorilor de console), E3-ul a aratat tendința americana cît și mondiala de orientare spre domeniul consolelor. Sony, Sega și Nintendo au avut standuri impresionante, o mare majoritate a titlurilor prezentate la E3 fiind destinate soluțiilor propuse de cele 3 firme. Odata cu apariția PlayStation 2-ului și în viitor a X-Box-ului Microsoft, domeniul va cunoaște o expansiune și mare și, cine știe, odata poate va prinde și la noi.



Legiunea franceză

Dupa Statele Unite și Anglia, Franța pare a deveni viitoare candidata la topul mondial al jocurilor și entertainmentului, Infogrames ca și Titus, 2 firme care acum cîtiva ani erau doar niște simplii developeri au acum în subordinea lor firme ca GT și respectiv Interplay pe care le-au cumparat fara sa clipeasca și ale caror producții le-au afișat pe perioada expoziției. Daca mai adaugam și Guillemot, observam ca 3 din cele mai puternice firme prezente la E3 sunt reprezentantele Franței și nu putem decît sa ne bucuram ca ne aflam și noi...pe același continent cu ei.

Am zis că voi fi scurt

Cum sunt singur ca pentru tine, cititorul revistei, impresiile mele despre expoziție în general nu sunt așa importante ca informațiile efective care provin din salile E3-ului voi încheia aici scurta prezentare, promițînd ca filmul pe care îl vom avea pe CD luna viitoare va elucida cît se poate imaginea acestui tîrg, în timp ce articolele de luna aceasta te vor informa despre ce mai este nou în lumea jocurilor.

EMPIRE EARTH



Invazie de tancuri în pădure.

Tip joc: RTS **Producător:** Blizzard **Distribuitor:** Monosit

Fiecare nație va avea 100 de de atribute accesibile jucătorului, care vor defini capacitatea ei de a se descurca în problemele economice și militare.

Ce ar putea fi oare interesant la acest joc? Sau mai bine zis, ce sa-ți atraga mai întâi atenția: grafica foarte reușita, subiectul interesant sau faptul ca în spatele lui se afla Rick Goodman, designer-ul lui Age Of Empires ? Sincer, nici eu nu sunt sigur, dar ceea ce conteaza este ca începutul lui 2001 ne va aduce înca un joc de excepție.

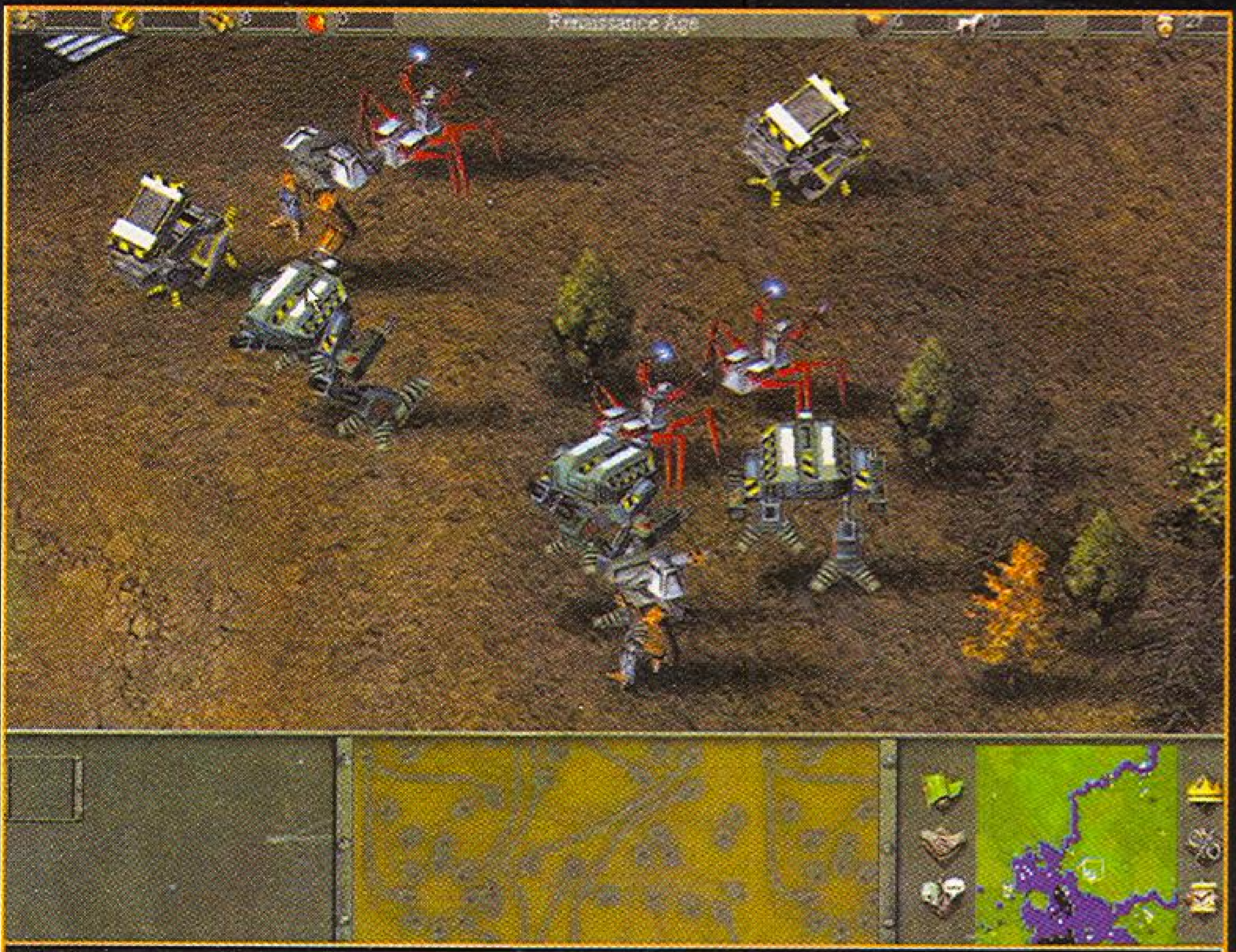


Grafica poligonală face jocul să arate foarte bine

Civilization ?

Ca idee de joc, Empire Earth este clar un soi de Civilization. Jucatorul pornește cu o națiune, fie ea predefinita (și copiata dupa una istorica) sau generata pe loc, dupa opțiunile lui. Fiecare nație va avea 100 de atribute accesibile jucatorului, care vor defini capacitatea ei de a se descurca în problemele economice și militare. Totuși, accesul la tehnologie va fi complet pentru toata lumea, și nu limitat în funcție de nație ca în Age Of Empires. Perioada istorica modelata este foarte lunga, pornind de la oamenii cavernelor și ajungând pîna la anii 2400. De aceea, tehnologia va fi foarte variata, cuprinzând chiar roboți de lupta de tip Mech. În mare, se știe ca vor exista cam 150 de tipuri de unități militare diferite, fiecare dintre ele putând primi upgrade-uri la blindaj, puterea de lovire, etc. Vor exista și eroi gen Churchill, Napoleon sau Carol cel Mare, care odata "cumparați" îți pot aduce bonus-uri în perioada istorica caracteristica lor.

Ca în orice joc de acest tip, jucatorul va putea sa aleaga modul de dezvoltare, orientându-se spre o armata sau economie puternica. Totuși, un comandant militar de succes va putea sa captureze armatele adverse, folosindu-le apoi ca forța de munca (sclavi). Cred totuși ca acest lucru va avea niște repercusiuni asupra mulțumirii propriilor cetațeni, pentru a balansa avantajul obținut de comandantul respectiv. EE include și un model religios (cu tot cu preoți de tipul celor din AoE), iar locuitorii nemulțumiți se pot revolta.



În 2400, roboții de luptă fac legea. Totuși, nu rareori îi vei întâlni luptându-se alături de unități din ziua de azi.

În 3D

Pentu un joc de tipul Civilization, un motor 3D nu cred ca poate aduce mari beneficii, dezorientând jucatorul și complicându-i treaba. Totuși, anumite elemente sunt binevenite, iar Rick Goodman pare sa gândeasca la fel. În Empire Earth, motorul grafic este întrucâtva asemanator cu Total Annihilation în concepție. Terenul are o structura 3D, dar camera este fixa, pentru a nu încurca jucatorul cu controlul ei. Unitațile și cladirile sunt complet 3D, lucru care va face animația lor mult mai spectaculoasa și mai realista. Jocul va necesita o placa 3D pentru a rula, dar promisiunile în domeniul efectelor speciale sunt destul de mari. Nu trebuie sa uitam totuși ca Civilization era un joc pe turn-uri, iar Empire Earth este în timp real. Cum se va descurca jucatorul cu management-ul imperiului, este greu de zis, dar Rick ne asigura ca interfața este simplificata tocmai în acest scop.

Direct de la E3

Crimson Skies

Zipper Interactive și



Microsoft încearcă oferirea prin acest joc a unui alt tip de simulator. Uitați de veșnicele misiuni de bombardare sau distrugere sau de avioanele perfect simulate, acum avem de a face cu o aventură plasată într-un alternativ 1937, în care vei putea interacționa cu piloți ca Paladin Blake, staruri ca Lana Cooper, un set de misiuni foarte realiste și cât se poate de atractive și



avioane dotate cu tunuri de 70mm sau chiar rachete. Complexitatea universului Crimson Skies venit ca o portare pe PC a board game-ului cu același nume va lasa interziși fanii sau nu ai zborurilor, misiuni ca acelea de a ajuta la evadarea unor persoane din clădiri, furtul de avioane sau salvarea oamenilor din trenuri în mișcare fiind cu adevărat niște provocări rar întâlnite. Dacă mai adăugam la rețetă și clădiri, poduri, zepeline, vedem că vom avea de a face cu un mega joc.

reportaj

[Direct de la E3

Settlers 4
De la Blue Byte vine cea de a patra parte a seriei Settlers.



Jocul ne promite un nou pas în evoluția grafică atât a personajelor cât și a locuințelor și naturii. Misiunea ta este să construiești o colonie înfloritoare bazată pe producția de hrană, arme, pe industria extractivă sau pe producerea de unelte având posibilitatea de a alege una din cele 3 rase disponibile: Romani, Vikingi sau Maiași.

Fly! 2K
Gathering of Developers va lansa în curând continuarea sim-ului lor de zboruri comerciale.
Dacă Fly! nu a fost extraordinar de reușit, fiind sub Flight Unlimited 3 al firmei Eidos, Fly! 2 va avea un nou design pentru sistemul de realizare al solului ca și nivele ale pământului pentru



ca acesta să nu mai semene cu o câmpie. La îmbunătățiri se adaugă noile modele de avioane introduse, ca și schimbarea cockpit-ului pentru a permite o mult mai ușoară vizualizare a panourilor de bord.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Tip joc: Adventure **Publisher:** Infogrames **Distribuitor:** Best Computers

Schimbarea strategiei privind modul de abordare al aventurii este subordonată pentru prima dată în această serie în mare parte motorului grafic.



După o pauza rezonabila de la ultimul joc al seriei Alone in the Dark, pauza în care o mica serie de informații și poze au ajuns în fața publicului creând mult mai multe ipoteze decât certitudini, Infogrames a aratat pentru prima oara public ce pregatește fanilor cu cea de a patra parte a acestei serii: Alone in the Dark: New Nightmare.

O altă schimbare

Aitd4 pare mai mult ca oricare alt joc prezentat de Infogrames la E3 marcat de revoluția tehnologica ce a survenit în decursul ultimilor ani. Schimbarea strategiei privind modul de abordare al aventurii pe care Infogrames ne-o propune este subordonata pentru prima data în aceasta serie în mare parte motorului grafic pe care jocul ruleaza. Costruit exclusiv de echipa ce produce jocul, acesta este una dintre reușitele domeniului putându-se lauda cu luminare dinamica, nivele întunecate ce pun acest lucru în evidența și o perspectiva 3d destul de buna cu ajutorul careia personajul controlat de jucator poate evolua într-un mod destul de reușit.

Un alt stil de joc

Chiar daca perspectiva 3rd person și permanenta concentrare în care trebuie sa te afli vor fi pe gustul



multora schimbarea pare a fi însa un pic prea mare pentru ceea ce iubitorii genului își doresc.

Prezentarea demo-ului pregatit pentru E3 releva un accent foarte puternic al producatorilor pentru puzzle-ul pe "întuneric" fiind vorba despre folosirea acestuia pentru a crea atmosfera jocului aproape în exclusivitate. Explorarea este data de folosirea unei lanterne pentru a lumina punct cu punct o camera pentru a gasi o cheie, pentru a te speria descoperind anumiți adversari ascunși sau pentru a localiza un anumit indiciu, lucru nefamiliar cunoscatorilor acestei serii. Evident, prezența ideii de întuneric aproape permanent nu poate fi decât benefica pentru un joc care dorește sa simuleze o senzație de "groaza" însa demo-ul jucat nu pare a releva și un alt tip de puzzle pe care trebuie sa îl rezolvi. Producatorii ne-au asigurat însa de complexitatea jocului și de stadiul incipient în care acest demo se afla deci nu putem aici sa așteptam update-uri din partea lor.

Carnby pe urmele tablei

Întoarcerea lui Carnby pentru crearea noii aventuri este data de un pretext emoțional. Charles Fiske, cel mai bun prieten al lui Carnby, este gasit mort pe o insula misterioasa unde plecase sa caute tabletele ce i-ar fi permis declansarea unor forte nebanuite. Folosind arme și îndemânare va trebui sa parcurgi Shadow Island și sa descoperi misterul acestor tablete. Armele prezentate momentan de producatori au fost pistoalele și shotgun-ul care deși aparent deosebite își gasesc asemanarea printr-un mod foarte simplist și mult prea precis de ochire, ratarea țintei nefiind ceva posibil în acest moment însa probabil va fi implementata în viitor. De altfel sistemul de ochire este mult simplificat de o mișcare foarte greoaie atât a personajelor cât și a monștrilor care par a se lupta în reluare fiecare, deși stau fața în fața aceștia având nevoie de un control atent și îndelungat pentru a se plasa una în fața celeilalte și a trage cu armele aflate în dotare. Seria Alone in the Dark se afla la prima turnura majora de la debut. Cu monștrii foarte diferiți (un aspect care nu i-ar cataloga nici de pe Terra și nici de pe Marte), cu o abordare bazata pe explorare și pe o lanterna de care vei avea mereu nevoie, The New Nightmare poate varia foarte bine între un mare succes și un eșec. Cu toate acestea proiectul va fi urmarit și de noi în urmatoarele luni pentru a observa modificarile ce se vor face pe parcurs.



comentariu comentariuuuuuu
comentariu comentariuuuuuu

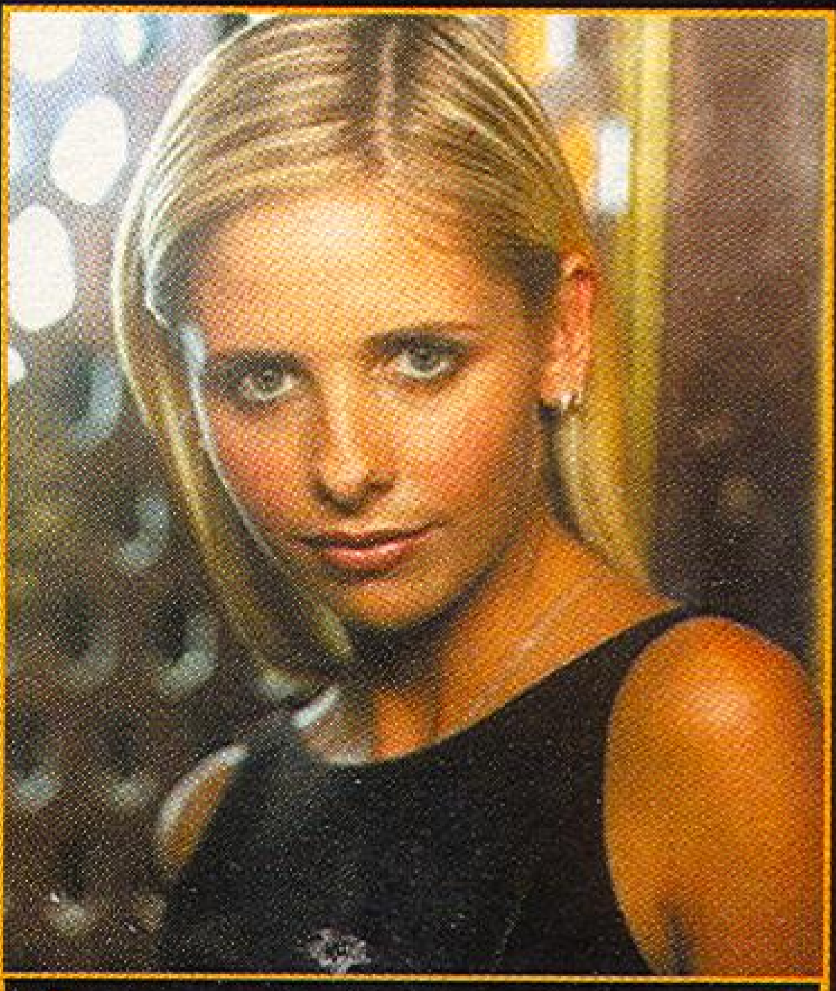


Monștrii din AITD4 vor fi cît se poate de ciudați.

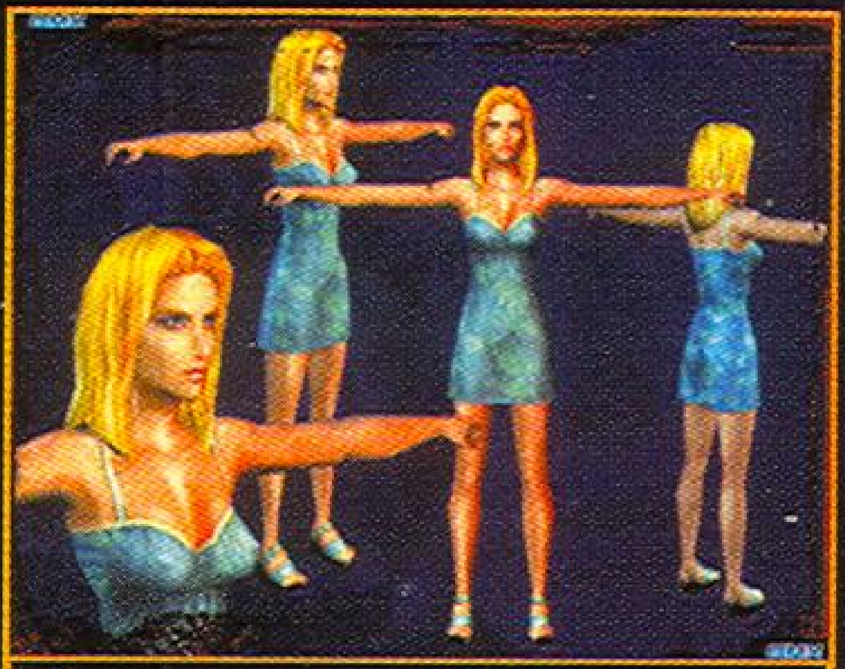
BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER

Tip joc: Action/Adventure Producător: Fox Interactive Distribuitor: Best Computers

Jocul nu va fi un simplu "aleargă și dă-le la fund vampirilor", Buffy nefiind stru cturat ca o serie de arene în care să te lupți, ci ca o aventură cursivă.



Frumoasă este, corp are. Singurul defect? Nu este a mea.



De ce nu e ea? De ce e doar un model în joc? Nu...

Daca cu numai câteva saptamâni înaintea E3-ului Fox Interactive își anunta intenția de a publica un joc dedicat fanilor serialului Buffy: The Vampire Slayer și nu numai, iata ca acum lucrul la aceasta productie a ajuns deja la 20%.

Chiar daca în paralel lucreaza la un alt joc în aproximativ același gen (Planet of the Apes) Fox Interactive anunța Buffy ca fiind un 3rd person action adventure cu numeroase elemente de lupta, pe acestea punându-se și o mare parte din accentul jocului. Cu toate acestea stadiul actual al producției nu poate garanta finalitatea proiectului îintr-un sens sau altul.

Un fel de aventură

Ceea ce producatorii știu sigur este ca jocul nu va fi un simplu "alearga și da-le la fund vampirilor", Buffy nefiind structurat ca o serie de arene în care sa te lupți ci ca o aventura cursiva în care vei interacționa cu personajele serialului: Angel, Cordelia sau Xander cu care vei putea discuta, schimba obiecte și face alte alea, în limitele decenței însa. Partea la care s-a lucrat momentan cel mai mult, ea urmând a fi prezenta indiferent de evoluția proiectului este cea de lupta. Buffy beneficiaza de avantajele unui motor grafic foarte puternic construit chiar de producatorii jocului, care pe lânga efecte de lumina dinamica și ceața permite existența unei excelente camere ce se poziționeaza variabil pe parcursul luptei, oferindu-ți cea mai buna perspectiva asupra personajului pe care îl controlezi. Lupta a fost foarte "serios" tratata de producatori în sensul stricteții, preciziei și profesionalismului cu care loviturile se aplica aducându-ne aminte de filmul a carui licența jocul o folosește. Printre acțiunile ce pot fi aplicate în lupta se numara variate lovituri cu mâinile, coatele și picioarele, posibilitatea de evitare a loviturilor prin strafe sau ghemuire, lovituri mortale cu un țaruș de lemn ca și posibilitatea de a... rata, din care momentan sunt însa o foarte mica parte implementate. Tot în stadiul de proiect înca doar parțial implementat sunt și adversarii, momentan existând doar 3 tipuri: vampirul, scheletul și un model de schelet care se târaște, aceștia nefiind dupa spusele producatorilor decât o mica parte din cei ce vor fi prezenți în versiunea finala a jocului.

Îi vrem?

Pentru stadiul actual de aproximativ 20% realizare, Buffy: TVS este un joc mai mult decât promitator cu un subiect care a atras multi fani (este vorba evident de serial) și un engine puternic mai ales în condițiile în care evoluția seriei Tomb Raider a stagnat de mult, Lara Croft nemaifiind la E3 decât vedeta spre care chiar prezentatorul Eidos arata mulțimii: "Uitați-va la acești sâni".

NO ONE LIVES FOREVER

Jocul te pune în rolul agentei Archer, clasica frumoasă, dar periculoasă

Tot Fox Interactive încearcă să readucă în actualitate și filmele cu spioni din anii 60, distribuind-o pe Mitzi Martin în rolul principal al aventurii pregătite pentru sfîrșitul acestui an.

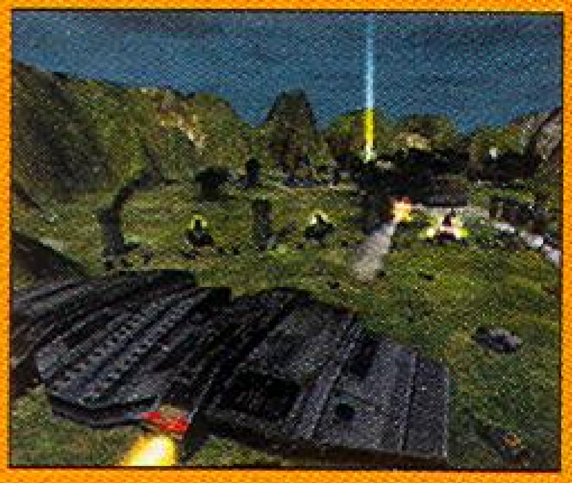
No One Lives Forever te pune în rolul agentei Archer, clasica frumoasă, dar periculoasă, aflată mereu în locul unde pericolul este mai mare cu încrederea că toate armele și gadget-urile convenționale sau nu, pe care le are asupra sa, o vor ajuta să scape din orice pericol. Controlînd-o pe superba Mitzi vei explora zone exotice, vei dezamorsa trape care de care mai periculoase și înfrunta agenți ce vor încerca să îți facă felul.



Direct de la E3

O nouă insulă

The Andosia War este numele propus de



Blue Byte pentru următorul Battle Isle. Odată cu el ni se oferă o nouă perspectivă complet 3d foarte bogată în detalii și un nou tip de conflict în care îți trebuie puternice cunoștințe militare dar și economice pentru a învinge. Jocul va avea în continuare 2 părți: real time și turn based, permițând separarea tacticii de acțiune și un timp mult mai lung pentru a o plănui. Andosia War va avea 2 campanii majore formate din 32 de misiuni.

Un MOUT

Genul first person shooter realist își câștigă noi fani atât printre jucători cât și printre producători. Ripcord a anunțat astfel M.O.U.T 2025, o



simulare a amenințărilor teroriste reale ce s-ar putea desfășura în orașele americane. Military Operations in Urban Terrain va folosi engine-ul Lithtech și va avea design-ul și AI-ul realizate de experți militari în anti-terorism.

Direct de la E3

Alt război

Independence War 2, continuarea jocului cu același nume, va continua povestea acestuia oferind jucătorului posibilitatea de a colinda 16 sisteme solare interacționând cu un trafic spațial



dinamic generat, posibilități extinse de comunicare cu nave sau stații în mod direct sau printr-un sistem tip e-mail ca și o varietate de moduri de creare sau comercializare de bunuri. IW2 va fi publicat de Infogrames.

Un nou X-COM?

Bethesda Softworks va publica ultima creație a casei Mythos Games, responsabilă până acum pentru marile succese ca X-COM și Magic & Mayhem. Freedom Ridge este un joc de tactică și



strategie ce folosește ca temă o interesantă combinație între clasicele povestiri SF și modernele combinații extraterestre. Misiunea ta va pune capăt luptei de 70 de ani dintre oameni și extratereștrii, conducând una dintre ultimele facțiuni umane rămase în viață: Terran Liberation Army.



FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Tip joc: Action/Adventure **Publisher:** Redstorm Entertainment

Este rîndul colaborării cu un nou romancier sf de succes, Anne McCaffrey.

Foarte cunoscuți pentru excelenta serie de fps-uri realiste (Rogue Spear) realizate pe baza cartilor lui Tom Clancy, Red Storm Entertainment încearca în fiecare an sa adauge renumelui sau o noua producție, cât se poate de diferita de genul care i-a consacrat.

O încercare diferită

Daca la E3-ul de anul trecut ei au încercat un simulator de razboi iata ca anul acesta este rândul colaborarii cu un nou romancier SF de succes, Anne McCaffrey, de data aceasta pentru a crea un action adventure, un joc diferit însa de ceea ce acest gen ne-a obisnuit pîna acum.

Freedom: First Resistance este urmarea trilogiei Freedom, fiind practic o noua carte, cea de a patra, adaugata acestei trilogii de Anne McCaffrey de aceasta data nescrisa sub forma unui roman ci povestita prin intermediul jocului. Aceasta carte virtuala surprinde o potentiala evoluție a Pamântului în care o rasa de extratereștrii invadeaza planeta și ia în captivitate toți locuitorii, toți cu exceptia unui grup de 3 speriați pe care tu îl conduci. Unicitatea jocului se evidentiaza înca înainte de începutul sau prin posibilitatea de alegere a celor 3 personaje dintr-un grup inițial de 5, fiecare cu un grup diferit de abilitați, justificate de istoria fiecaruia în parte. Aceste istorii au de altfel scopul de a potenta identitatea jocului sub forma de carte, puterea mai mare de a sari însemnând nu doar o simpla cifra ci istoria unei fete care provenea dintr-o familie bogata iar în copilarie avusese posibilitatea sa practice atletismul.

Despre ce este vorba?

Conceptul jocului este cel al unui grup de 3 personaje cu care trebuie sa duci la îndeplinire misiunea de a elibera planeta. Cei 3 vor fi evident controlați de tine dar spre deosebire de alte jocuri ei pot fi controlați separat sau împreuna. Daca împreuna pot fi controlați dupa principiul Rogue Spear, acela al unui grup în care exista un lider iar ceilalți sunt controlați de AI, separat ei functioneaza ca entitați aflate în permanența sub controlul tau, AI-ul preluându-i numai în momentul în care sunt atacați. Acest mod de joc ofera posibilitatea aplicarii unor strategii foarte interesante de distragere a unor adversari într-un loc în timp ce se lucreaza în altul, sau folosirea unor obiecte în același mod, în special în condițiile în care abilitatile fiecarui personaj influenteaza capacitatea și eficienta sa de a utiliza un obiect sau altul. Este vorba deci despre un sistem complex de puzzle-uri pe care va trebui sa le rezolvi folosind optim personajele pe care le controlezi și abilitațile lor.

Red Storm nu a dorit sa riște în materie de imagine astfel ca engine-ul folosit în Freedom este cel ce a stat la baza lui Rogue Spear fiind însa foarte mult schimbat el suportând acum lumini dinamice și harți întunecate. De asemenea, personajele au la baza peste 700 de mișcari, o cifra care vorbeste de la sine despre detaliile prezente în joc ca și animația realizata care printre altele permite mișcari faciale ale personajelor în timp ce vorbesc cele peste 6000 de linii de dialog. Existența nivelelor întunecate nu este numai un simplu efect fiind în concepția producatorilor modalitatea optima de a aborda jocul în mare, sau fiecare situație în parte, prin lupta sau încercând sa îți eviți adversarii.

Proiectul Freedom este înca la început, lucrul la el urmând a fi demonstrat în septembrie la Londra celor ce vor participa la expoziția ECTS însa pâna atunci se poate spune ca Red Storm Entertainment are probabil un nou succes asigurat pentru sfârșitul acestui an.

RAINBOW SIX: COVERT OPERATIONS ESSENTIALS

Este mai mult decît un pachet de nivele, este un adevărat ghid de luptă

Cu ocazia E3, Redstorm a mai prezentat și acest pachet ce va apărea spre sfârșitul anului. Pachetul este compus dintr-o serie nouă de nivele pentru Rogue Spear alături de o versiune light a acestuia și, mult mai important, o serie de ghiduri care acoperă operațiuni anti-teroriste începând cu anii 70. Acestea vor cuprinde interviuri cu experți din domeniu, fotografii și filme cu arme și echipament alături de ghiduri pentru folosirea lor și situațiile speciale pentru care fiecare în parte au fost create.


NUMAI
150.000
lei
Tonic
Trouble
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft Romania
Bd.Primaverii nr.51 Bucuresti
Tel: 231.67.69 Fax: 231.67.66
E-mail:sales@ubisoft.ro
www.tonictrouble.com
Pentru prima data in Romania un joc
nou, original la pretul unuia piratat
Il poti gasi la chioscul
de unde iti cumperi
revista de jocuri preferata
si in toate magazinele
specializate din orasul tau

[Direct de la E3

Proiectul IGI
I'm Going In aka IGI este unul dintre primele proiecte de stealth shootere apărute pe piaţă şi este adus de o firmă cu nu aşa mare renume în acest domeniu de joc: Eidos. Este vorba despre o idee originală de joc în care nu va mai fi aşa importantă partea de împuşcături, el axându-se foarte mult pe





partea de pătrundere fără să fii detectat, de înşelare a sistemelor de securitate sau a paznicilor. În final, misiunea ta va fi de a-l prinde şi reduce la tăcere pe un ex-colonel rus ce încearcă transformarea Europei într-un mare teren radioactiv. IGI se anunţă încă de pe acum ca un excelent joc atât pentru singleplayer cât şi pentru multiplayer.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Tip joc: First Person Shooter Publisher: Activision Distribuitor: Monosit

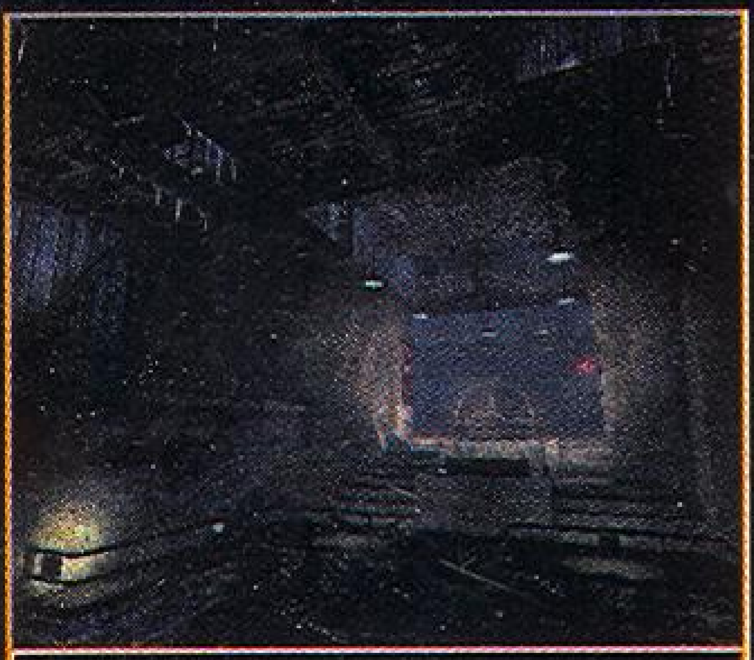
Este punerea la un loc al celui puternic motor grafic la ora actuală (cel al Quake 3 Arena) şi a licenţei unuia din cele mai de succes jocuri: Wolfenstein.

Dupa ce pentru câtiva ani singurul proiect pe care ID şi-a concentrat întreaga energie a fost seria Quake a sosit momentul acum, dupa ce Quake 3 Arena a fost lansat iar un proiect pentru un eventual Quake 4 este înca departe, ca ID sa arate ca poate mai mult decât un simplu first person shooter pentru multiplayer şi sa încerce un joc pentru care sa conteze foarte mult atât single cât şi multiplayer-ul oferind pe lânga o placuta experienţa de împuşcat şi o atmosfera foarte deosebita. Este lesne de ghicit ca cea mai simpla metoda pentru a atrage cumparatorii şi a realiza un produs atractiv este o combinatie care sta la indemâna ID şi anume punerea la un loc al celui mai puternic motor grafic la ora actuala (cel al Quake 3 Arena) şi a licentei unuia din cele mai de succes jocuri din toate timpurile: Wolfenstein. Reteta are toate elementele de succes şi consta, cum şi titlul o spune, în revenirea ta în castelul Wolfenstein. Daca din pacate subiectul jocului este inca o data "impiedica-i pe tipii rai sa faca rau" ceea ce poate nu ar fi stricat sa mai varieze din partea ID, atmosfera şi modul în care jocul se desfasoara te vor tine cu siguranta conectat. Adaptarea excelenta a lui RTCW la epoca pe care o recreeaza este unul dintre marile puncte de atractie. În cazul în care echiparea soldaţilor era un lucru necesar care era stupid sa lipseasca, realizarea armelor (din care am avut ocazia sa vad un lansator de flacari, grenade şi un M4) este cu adevarat de exceptie. În plus realizarea castelului care beneficiaza de avantajele motorului grafic are darul de a oferi noi surprize la fiecare pas, pe lânga clasicele geamuri care se pot sparge, scaune şi mese ce pot fi mutate, carate sau incendiate se întâlnesc zone în care castelul da impresia ca se poate distruge daca tragi în el. Nu este vorba însa de o posibilitate de distrugere real time ci mai mult de un sistem de scripturi care modifica anumiţi pereţi într-un fel anume în functie de cum este tras în ei. Chiar daca este un sistem predefinit care nu permite mari variatii este o excelenta adaugire care aduce mult la partea de single player. Axându-se în continuare pe experienţa single player ID a implementat un AI care chiar şi în stadiul actual de dezvoltare pare foarte interesant, exemple elocvente pentru performantele lui fiind fie fuga soldatilor cand sunt depasiti valoric, ascunderea dupa ziduri in timp ce trag sau initiative mult mai riscante in care iau grenade aruncate de tine şi le arunca inapoi cand iti este lumea mai draga. Acest lucru va fi posibil in cazul in care te vei lupta cu soldati umani, unul dintre adversarii posibili prezentati cu ocazia E3-ului fiind un model de schelet.

Ceea ce încearca ID cu Return to Castle Wolfenstein este un proiect pe care il asteptam de mult de la unii dintre producatorii celor mai bune first person shootere din toate timpurile. Un joc plin de atmosfera unde poti sa evoluezi din cele mai obscure cripte în curţi pline de zapada şi în care ninge din belsug, sa incendiezi cu aruncatorul de flacari camere luminate dinamic din care zboara înpoi grenade pe care le aruncasei înainte.



Efectele de vreme sunt cu adevarat superbe. Cînd vei ieşi din castel vei avea ocazia sa te loveşte de zapada depusa, ninsoare sau ceaţa.



Atmosfera de zile mari.



Luminarea în cadrul jocului este dinamică.

American McGee's Alice

Tip joc: Action/Exploration **Publisher:** EA **Distribuitor:** Best Computers

Un deosebit 3rd person action-exploration cu o Alice într-o viziune originală

Daca ne asteptam ca excelentul engine de Quake 3 sa fie folosit pentru o sumedenie de jocuri de tipul Quake iata ca o foarte interesanta implementare se va realiza o data cu folosirea lui în tran-



O lume originala, cum este vazuta de McGee

spunerea pe PC într-o varianta personalizata a aventurii Alice în Ţara Minunilor a faimosului American McGee, recent plecat de la ID Software. Încercând sa creeze o varianta cât mai atrativa prin ciudatenia ei, American McGee împreuna cu producatorul Rogue Entertainment ne propun un deosebit 3rd person action-exploration cu o Alice într-o viziune originala aflata într-un quest de oprire a dominarii Reginei de Cupa asupra Ţarii Minunilor. Mult mai plina de resurse, curaj şi putere decât în viziunea lui Lewis Carroll, autorul povestii, Alice va explora 15 nivele create sub suprave-



Dacă mă enervezi voi scoate pistoalele şi îţi voi zbura creierul din prostia aia de cap care o porţi pe umeri. Clar?

gherea fostului creator de nivele de la ID toate fiind dominate de peisaje cu o imagine revoltator de ciudata, personaje terifiante ca şi puzzle-uri cât se poate de originale. Chiar daca este numai o simpla fata (cum a fost şi Lara Croft banuita iniţial) Alice va putea sari, alerga, merge pe pereţi şi nu în ultimul rând folosi o serie de arme pentru a-şi atinge scopul propus. Daca exista un cuvânt care poate descrie jocul pe care American McGee ni-l propune, cu siguranta acesta este "ciudat" însa în sensul cel mai bun al cuvântului iar acest lucru probabil îl vom vedea cel mai bine în aceasta iarna.

[Direct de la E3

Team Arena
Primul mission pack

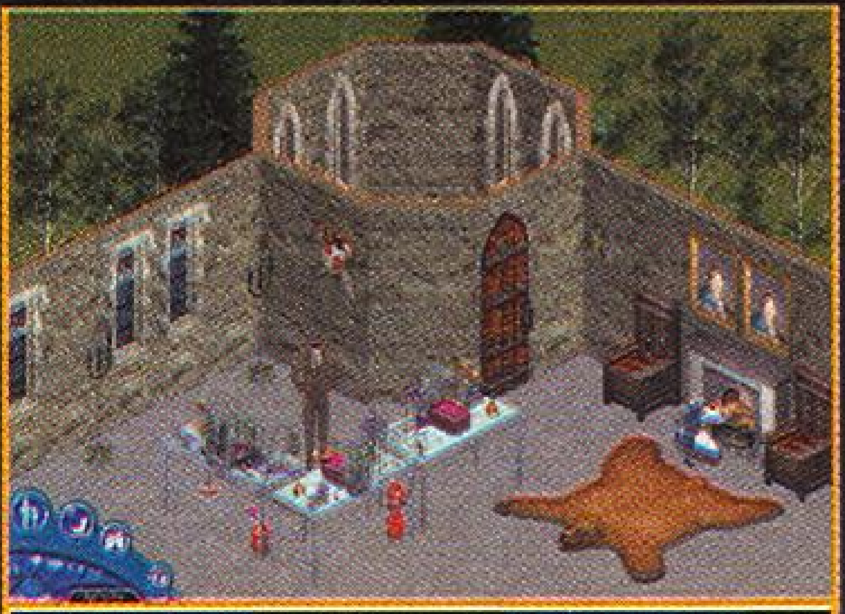


de la Quake 3 va veni în curând de la ID. Misiunea mission pack-ului este de a aduce jocul de echipă în Quake 3 şi este primul pachet de misiuni creat de ID după Master Levels-urile create pentru Doom. Modurile de joc ce vor fi aduse sunt deathmatch pe echipe, CTF, controlul unor zone strategice sau al unor resurse. Team Arena va fi publicat de distribuitorul Quake 3, Activision.

The Sims Livin' Large

Tip joc: Strategie **Publisher:** EA **Distribuitor:** Best Computers

5 noi genuri de slujbe pe care fiinţa controlată le poate avea, muzician, slacker, paranormal, jurnalist şi hacker



Hmm...ursul l-am făcut, urmează soţia..

Apreciat la nivel mondial ca unul dintre cele mai interesante jocuri ale acestui an, The Sims îşi primeşte, nu foarte târziu de la data lansarii, un meritat expansion pack. Chiar daca nu ieşit din comun de mare, Livin' Large va fi cu siguranta o necesitate pentru cei ce au ştiut sa savureze acest joc. Fiind un expansion pack, este evident ca nu vom avea de a face cu o povestire noua, un subiect nou sau îmbunataţiri ale elementelor din The Sims. Livin' Large aduce ca orice EP elemente adiţionale, mai multe şi mai variate decât în jocul iniţial. Ceea ce recomanda în primul rând acest pachet este setul de 5 noi genuri de slujbe pe care fiinţa controlata le poate avea, muzician, slacker, paranormal, jurnalist şi hacker, fiecare cu subcategoriile ei, varietatea slujbelor pe ansamblu ajungând sa se situeze între cântator la nunţi şi beta tester la anumite programe.

Elementele noi nu se opresc aici, ele fiind şi noile modele de casa disponibile (castel, retro sau stil vegas) şi noile şi multele întamplari care pot surveni în viaţa unui sims, depinzând sau nu de meseria pe care o are, ca de exemplu rapiri ale extraterestrilor, infestare cu gândaci, duhuri şi alte elemente care duc sims-ul un pic şi în lumea imaginarului. Livin' Large este un titlu înca în lucru dar urmeaza sa fie finalizat în curând. Îndata ce va aparea va vom oferi şi opinia noastra finala asupra lui.



Iubire, hai repede, că Gelu stă să vină de la plajă.

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Tip joc: First Person Shooter Publisher: EA Distribuitor: Best Computers

Un joc de controlare a unui roboțel uman care trage în tot ce mișcă (Frumos nu? Nu, evident).



Pentru Rambo Bambo un strafe și o alergare în paralel cu trasul cu rachete este o floare la ureche.

Direct de la E3

Pe motor





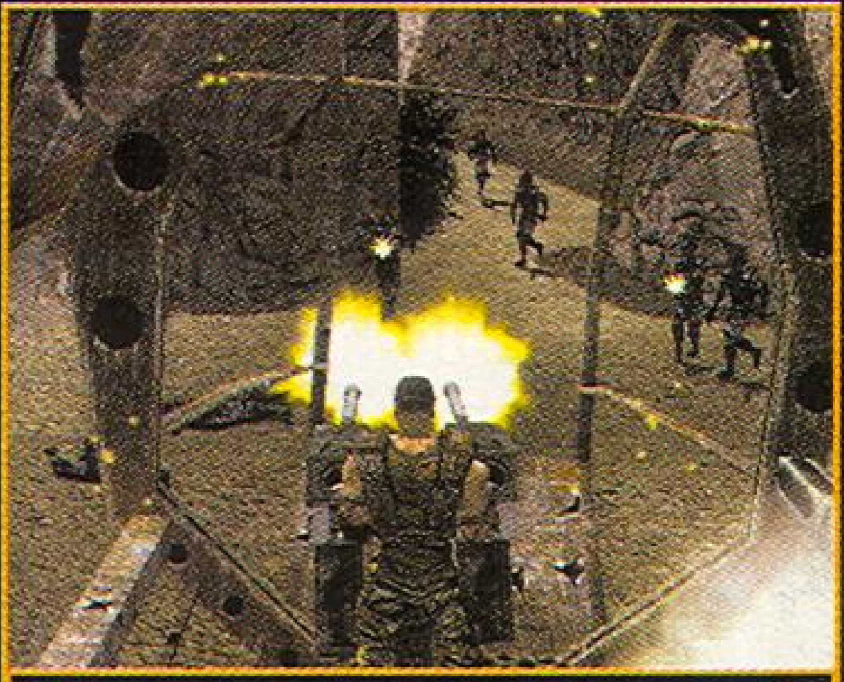
E3-ul a fost pentru Microsoft ultima șansă de a demonstra public Motocross Madness 2 înainte de a-l da pe piață în această vară. MM2 este MM însă cu o serie îmbunătățită de terenuri și cascadorii, de noi moduri de joc și accidente mult mai spectaculoase. Jocul va avea de circa 6 ori nivelul detaliilor predecesorului său iar terenurile vor fi populate cu peste 50.000 de obiecte cu care de acum vei putea interacționa (copaci, tufișuri sau chiar alte vehicule). Cui i-a plăcut MM i-l recomandăm cu căldură.

Succesul seriei Command & Conquer face destul de previzibilă încercarea EA de a extinde această licență spre cât mai multe tipuri de joc. Astfel, anunțul privind lansarea lui C&C: Renegade nu ne-a surprins acum câteva saptamâni iar cu ocazia E3 am avut ocazia să vedem la ce s-a gândit EA Games cu aceasta noua producție.

Elementul principal care a atras cu ocazia anunțului privind lansarea Renegade a fost ideea de a intra în lumea Command & Conquer ca soldat și nu ca general, ca fiind cel ce trebuie sa detoneze bomba sau sa arunce în aer mașina și nu cel ce doar da ordinele pentru îndeplinirea acestor activitați. Ideea unui first person shooter desfașurat în cadrul subiectului GDI împotriva NOD a avut darul de a-i face pe mulți sa spere ca vor face un upgrade de la Rogue Spear sau Delta Force. Ceea ce s-a nu s-a specificat așa clar din partea EA a fost ca Renegade nu este un joc realist ci doar unul de acțiune realizat cât se poate de mult dupa modelul Rambo pierdut într-un model de joc tip Incoming, pentru cine își mai aduce aminte producția Rage.

Trebuie spus ca explorarea acestui model de joc nu a prea fost realizata pâna acum, conceptul soldatului universal care cara simultan câteva kilograme de mitraliere și încarcatoare pentru ele, un lansator de rachete, niște bombe și grenade nu prea a fost în atenția producatorilor iar asta în principal din cauza evoluției pieței actuale unde genul acesta de jocuri merge în direcția realismului. Cu toate acestea EA s-a aventurat în aceasta direcție asigurând pe cât posibil condiții optime pentru jucatorii ce vor fi pasionați printr-un engine foarte puternic, multiple opțiuni de joc și o varietate destul de ridicata de arme. Dintre toate aceste elemente engine-ul este cel mai impresionant, imensele spații deschise ca și numeroasele avioane fiind cu adevarat remarcabile.

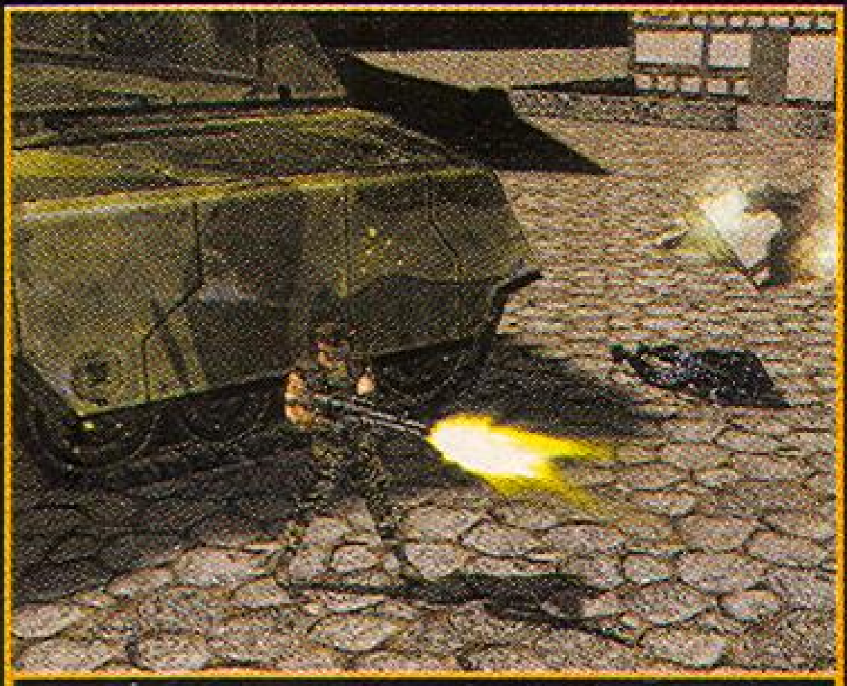
Pentru a reuși sa impuna universul care sa te provoace, EA l-a numit pe eroul sau Havoc, un om de acțiune cu creier, mușchi și atitudine. Misiunile care îi sunt încredințate acestuia variaza între plantarea de bombe, omorârea de inamici sau astfel de misiuni clasice pentru desfașurarea unei lupte. Simplitatea ideii este cât de cât compensata de modalitațile foarte variate în care poți îndeplini misiunile, existând posibilitatea de a le aborda direct în piept, specific oricarui Rambo pentru care un șut în fund înseamna un pas înainte, sau ca un mic laș care folosește orice ocazie de a se furișa și a evita lupta directa, lucru de altfel inutil ținând cont ca poți avea asupra ta un arsenal cu ajutorul caruia poți distruge o armata întreaga. Adaugând la aceste arme și opțiunea de a conduce o serie întreaga de vehicule pe care le întâlnești pe parcurs, imboldul pentru lupta totala va fi mult prea mare pentru a merita o abordare în care sa folosești doar evitarile și eventual mega luneta pe care evident o vei avea în dotare. Abordarea mult prea nerealista a jocului s-ar putea însa sa nu îți ofere prea mari satisfacții mai ales în condițiile în care Havoc nu va fi ranit de bombele care vor exploda la mai mult de 3 metri distanța sau de orice tip de obuz care nu îi va cadea fix în cap. Argumentul final pe care EA ni-l propune pentru aceasta prima apariție a lui Renegade este opțiunea de multiplayer pe care o va avea, lucru teoretic interesant în masura în care peste noapte jocul va deveni altceva decât un joc penibil de controlare a unui roboțel uman care trage în tot ce mișcă și nu își folosește creierul pe care se presupune ca l-ar avea.



Poc, poc, trac, rac, bac, bum, bum, bum... yhaaaaa!



Nimeni nu mișcă, mișc doar eu pentru toți.



Daga, daga, daga, daga, daga, daga, daga...

PLANET OF THE APES

Tip joc: Action/Adventure **Publisher:** Fox Interactive **Distribuitor:** Best Computers

Este un 3rd person action adventure care urmărește destul de aproape acțiunea filmului cu același nume.

Cu deosebit interes am urmarit în ultimele luni debutul și evoluția proiectului Planet of the Apes de la Fox Interactive. Implementarea unei licențe de film într-un joc a fost întotdeauna o misiune delicata mai ales în condițiile în care avem de a face cu o licența de succes, deci și cu un film popular. Ideea celor de la Fox Interactive a parut și pare în continuare interesanta cu toate ca demo-ul vazut la E3 îmi aduce aminte de mari scapari ale engine-ului la jocuri cunoscute ca Tomb Raider sau ultimul Indiana Jones.

Cum am relatat și în numerele anterioare ale revistei, POTA este un 3rd person action adventure care urmarește destul de aproape acțiunea filmului cu același nume, în speța ajungerea accidentala a unei nave într-un viitor în care pamântul este sub controlul maimuțelor. Acțiunea este în consecința cea a naufragiatului (Ulysses), fara îmbracaminte sau bani care încearca sa opreasca fundul roșu al maimuțelor sa se așeze mai confortabil pe marele glob pamântesc. Realizarile cifrice cu care jocul se lauda sunt cele peste 70 de nivele și 2000 de linii de dialog.



Hop, țop, hop, țop, pe Planetă îmi fac loc.



2 Jon Romero în stînga? Cum mă pot bate cu ei?

POTA merge ca realizare pe linia clasica a action-adventure-urilor de care am mentionat-o și mai sus, având clasicele îmbunatațiri de rigoare. Este vorba deci de un personaj pe care îl conduci, personaj care ia anumite obiecte și le folosește pentru a deschide uși cu ele, merge pe culoare și urca pe scari iar din când în când pune la respect cu pumnii maimuțe care încearca sa îl convinga ca a apucat-o pe drumul greșit. Sistemul de lupta este destul de interesant dar seamana mai mult cu un meci de box, în care personajul pe care îl controlezi este de multe ori tradat de engine-ul folosit, acesta limitând dinamismul luptei și introducând secvente neplacute în care trebuie sa încasezi pumni în cap pentru a efectua o întoarcere de 180° în modul "nelupta" în poziția de drepți pentru ca maimuța s-a gândit sa te ocoleasca în timp ce engine-ul nu s-a gândit ca ea o va face.

Ținând cont însa ca mai mereu mergi cu o pereche de chiloți improvizați și folosiți ca singur element cu care îți poți anihila adversarii, producatorii au accentuat și pe modul stealth, introducând în joc opțiunea de privire de dupa colt, un fel de tras cu ochiul care îți permite sa nu atragi atentia unei întregi camere de maimute în care altfel ai putea intra accidental.

O privire atenta la jocul efectiv aduce însa din nefericire aminte de vechi bug-uri ale jocurilor de acest gen, în speța imposibilitatea de a urca o scara daca nu stai lipit de ea, sau a te urca pe un zid daca nu îndeplinești aceleași condiții, ca și motivații absolut nepotrivite, cum ar fi gasirea accidentala pe un culoar de piatra a unei șurubelnițe de care accidental ai nevoie în scurt timp pentru a repara o cutie electrica. Stadiul actual, nu tocmai incipient în care jocul se afla, nu poate spune prea multe însa despre ceea ce va rezulta. Ideea sa este excelenta iar problemele actuale pot fi pur și simplu (sau nu) zone la care producatorii nici nu au ajuns înca. Acesta este motivul pentru care va vom ține în actualitate privind acest subiect și în lunile urmatoare...



Poziții clare de box, ca sport implementat în Planet Of The Apes. Bine, este o luptă normală, dar și aici seamănă prea mult cu box-ul.

Direct de la E3

MechWarrior 4







Suita de jocuri Microsoft prezentată la E3 a fost mare și foarte variată iar unul dintre jocurile mai vechi care își primesc o nouă continuare este și MechWarrior 4. Jocul folosește un engine 3D construit în totalitate de producători, engine ce permite utilizarea de văi întinse, munți sau chiar și canioane și realizare de efecte grafice ca nori de praf. Jucătorul se va implica în eroica luptă a unui clan pentru libertate, avînd la dispoziție 21 de noi modele de Mech și 30 de misiuni pentru a parcurge povestea propusă de producători. Pentru prima dată în această serie jucătorii își vor putea construi propriile lor misiuni și ține propriile lor servere pe Internet ceea ce va face MechWarrior 4 mult mai atractiv pentru multiplayer.

[Direct de la E3





Age of Empires 2: The Conquerors
The Conquerors reprezintă un add-on oficial pentru AOE 2 care îi va aduce acestuia noi campanii, misiuni şi nu în ultimul rînd o serie de îmbunătăţiri la nivelul oamenilor. Alături de cele 13 civilizaţii din jocul original se regăsesc încă 5: Hunii, Aztecii, Maiaşi, Coreeni şi Spaniolii, fiecare cu atribute, clădiri şi mod de dezvoltare unic. 4 noi campanii vor încînta jucătorul, ele incluzîndu-i pe Attila sau Montezuma şi încercări de cuceri Europa sau Spania. Una dintre principalele adăugiri ale acestui add-on o reprezintă o importantă serie de noi opţiuni pentru ţărani care pot colecta resurse automat după ce au terminat de construit un obiectiv sau replanta ferme cînd acestea s-au consumat. Printre îmbunătăţiri se mai numără: formaţii pentru nave la fel ca pentru unităţile de uscat, noi modele de hărţi (unde domină păduri sau ape) şi 25 de tehnologii noi plus o tehnologie nouă de top pentru fiecare civilizaţie.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 4

Tip joc: Adventure **Publisher:** Lucasarts **Distribuitor:** Monosit

Guybrush şi Elaine se întorc pe insula Melee din luna de miere, pentru a descoperi că Elaine a fost declarată moartă

Monkey Island este una dintre cele mai (daca nu chiar cea mai) reuşite serii de jocuri adventure aparute până acum, având nenumaraţi fani şi în România. Deşi în spatele ei nu se mai afla Ron Gilbert (creatorul original al jocului), Curse Of Monkey Island, a treia parte a seriei, a fost destul de reuşita. LucasArts ne pregateşte acum partea a patra, care aduce cu ea o revoluţie, venita prin intermediul scheletilor din Grim Fandango.

Grim Fandango
Revoluţia despre care vorbim a survenit la nivelul motorului grafic. Monkey Island 4 nu mai este un adventure clasic, în stilul desenat/bidimensional, ci foloseşte un motor grafic de tipul celui din Grim Fandango. Totuşi, deşi fundalurile sunt tot fixe (în sensul ca nu poţi roti imagini), ele nu mai sunt alcatuite din imagini prerenderizate, fie ele şi de calitate foarte mare, ci sunt scene 3D generate pe loc. Peste acestea sunt suprapuse personaje tridimensionale. MI4 va necesita un accelerator 3D pentru a rula, ceea ce mi se pare un punct negativ din perspectiva celor care se joaca exclusiv jocuri adventure. Totuşi, efectul obtinut este foarte bun şi jocul arata bine. Personal cred ca atmosfera Monkey Island s-a pastrat destul de bine, singurul punct slab pe care l-am remarcat fiind la nivelul personajelor. Deşi acestea arata bine, ma aşteptam la altceva. Elaine nu mai este Elaine, dar o fi doar o impresie personala. În plus, am remarcat aceiaşi ochi ficşi care mi-au displacut şi în Simon the Sorceror 3D. Aceasta problema ar fi putut fi observata şi în Grim Fandango, dar cum scheletii nu prea au ochi...



Dupa cum se vede, Elaine şi Guybrush se înţeleg foarte bine



Privirea aceasta fixă mă stresează.

Povestea maimuţei
În MI4: Escape from Monkey Island, povestea este mai complexa decât în episoadele anterioare, sau cel puţin aşa ne asigura producatorii. Totul începe atunci când Guybrush şi Elaine se întorc pe insula Melee din luna de miere, pentru a descoperi ca Elaine a fost declarata moarta. Mai mult, reşedinta guvernatorului (sa nu uitam ca Elaine juca rolul acestuia) este ameninţata cu demolarea, iar unul dintre politicienii locali, Charles L. Charles (sa fie oare LeChuck ? - s-a confirmat ca îşi va face din nou apariţia) se afla în plina campanie electorala. Situaţiile extreme cer soluţii extreme, aşa ca Guybrush porneşte într-o noua aventura tumultuoasa cu obişnuitele doze de umor şi fantastic.

Încrederea în cei de la Lucas ma îndeamna sa fiu optimist, dar ramâne de vazut cât de bine o sa servească jocul acest motor 3D. Pentru un joc ca Gabriel Knight, spaţiul 3D adauga un realism necesar. Pentru Monkey Island, lucrurile nu sunt atât de clare.



Planet Threepwood (în caz ca nu se vede în poză)

MAFIA

Tip joc: First Person Shooter **Publisher:** Illusion **Distribuitor:** Take 2

Jocul se dezvoltă în cadrul unui oraş creeat în totalitate de producători ce încearcă să recreeze viaţa de zi cu zi a unui oraş dominat de mafie



Maşinile pot fi conduse, strazile patrulate iar amarîţii care merg pe strada ciuruiţi cu mitraliera.



Acest om a gîndit prea mult şi creierul i-a cedat.

Un nou joc cu totul special este in pregatire la Illusion Softworks cei ce au produs marele succes Hidden & Dangerous. Daca prin acel proiect ei adaugau ceva la jocurile aflate deja pe piata, reimprospatind genul first person shooter, iata ca acum Illusion incearca sa revolutioneze incercind prin noua sa productie sa surprinda viata mafiei şi sa te puna in postura de a trai ca un mafiot. Şi daca era nevoie de ceva mai sugestiv, numele acestei productii este chiar Mafia.

Construit pe ideea de a dezvolta un sistem în care tu sa poti evolua ca un adevarat reprezentant al mafiei, jocul se dezvolta în cadrul unui oraş creeat în totalitate de producatori ce încearca sa recreeze viata de zi cu zi a unui oraş dominat de mafie. Este vorba despre un oraş compus din mii de case create fiecare diferit, oraş în care oameni simpli merg zi de zi la lucru sau se plimba pe strazi în timp ce tu, un hitman al mafiei împarti dreptatea în toate modurile pe care le consideri potrivite.

Daca subiectul jocului nu a fost in totalitate dezvaluit, producatorii au aratat citeva din activitatile pe care le poti desfaşura ca mafiot. Cursele de maşini sau simplele plimbari cu maşina prin imprejurimile oraşului cautind scandal, inghesuirea in ganguri a celor ce s-au facut vinovaţi de prezenţa în preajma ta sau asasinate bine platite pe care te oferi sa le executi sunt numai cîteva dintre distractiile zilnice ale mafiotului pe care tu îl vei juca.

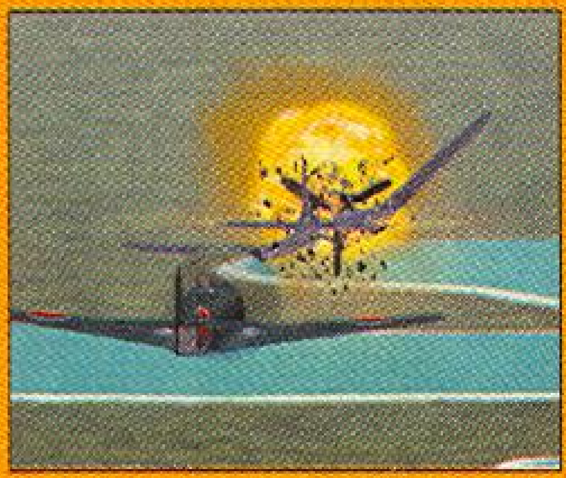
Momentan Mafia este în stadiul de proiect de abia intrat în executie. Filmele aratate insa de Illusion Softworks releva pe linga interesanta idee şi o implementare buna a fizicii (odata cu intrecerile şi rasturnarile de maşini), o gama de decizii foarte variata ce ii este oferita jucatorului in afara obiectivelor stabilite exclusiv de joc. Un proiect foarte interesant de la o firma mica dar de succes.



Modelarea suprafeţelor este excelentă ca şi calitatea şi realismul texturilor pentru crearea atmosferei jocului.

Direct de la E3







Combat Flight Sim 2

Unul dintre simulatoarele de luptă aşteptate la E3 a fost şi CFS2, oferta Microsoft pentru un sim de luptă aeriană dedicat jucătorilor serioşi în acest domeniu. Această a doua parte va muta teatrul de luptă din Europa în Sudul Pacificului pentru a simula unele dintre cele mai crîncene lupte ale World War II dîndu-i posibilitatea jucătorului să se afle fie de partea Americanilor, fie a Japonezilor în cele peste 120 de misiuni ale jocului. Istoria ta va fi a unui rookie care va fi aruncat în luptă şi care trebuie să avanseze în grad luptînd cu avioane, aruncînd torpile sau făcînd spectaculoase aterizări pe portavioane. Alte îmbunătăţiri includ un model de zbor realist şi un editor de misiuni foarte compex.

[Direct de la E3









Turok 3

A treia vînătoare de dinozauri vine de la Acclaim Studios. Chiar dacă nu s-au găsit prea mulți fani ai acestui joc, firma perseverează și ne promite că renașterea entității Oblivion, mereu în căutare de energie va fi un subiect colosal pentru Turok 3. 5 lumi vor trebui explorate pentru a împlini obiectivul jocului și acest lucru se poate face cu unul din cele 2 personaje principale, Danielle și Joseph Fireseed. Jocul va evolua diferit pentru fiecare dintre ei, însă asta veți vedea și voi cînd va apărea. Tot atunci îi veți întîlni și pe cei 40 de noi monștri programați de Acclaim pentru Turok 3: Shadow of Oblivion.

GROUND CONTROL

Tip joc: Strategie **Publisher:** Massive **Distribuitor:** Monosit

Nu ai de minat resurse sau de construit baze și unități militare. În fiecare misiune trebuie să te descurci cu unitățile pe care le-ai ales înainte de debarcare



Nu există posibilitatea de a construi noi unități deci ce ai avut...cu aia ai rămas iar dacă nu folosești bine...este vai de tine.

Jocurile de strategie dotate cu motoare grafice 3D sunt tot mai în voga zilele acestea, chiar daca anumite probleme tehnice le fac mai putin populare decât cele clasice (2D). Este lesne de înteles modul în care un teren 3D creste realismul unei batalii terestre. Acest lucru se vedea înca din Total Annihilation, deși mai era mult pâna la perfectiune. Astazi tehnologia ne permite însa mult mai multe, totul este sa știm sa profitam de ea.

Ground Control, primul joc al celor de la Massive Entertainment, pare sa fie facut special pentru a explora aceasta directie de dezvoltare. Prezentarea este la înaltime, iar pe o placa video de ultima generatie poti sa ramâi usor cu gura cascata.

Viitorul sună bine ?

Povestea care face fundalul actiunii din Ground Control nu este foarte originala, dar nici extrem de proasta. Din nou ni se prezinta un Pamânt post-apocaliptic, pe suprafata caruia oamenii nu mai sunt împartiti pe natiuni, ci între doua mari grupuri politico-financiare: Corporatia Crayven și Ordinul noului Rasarit. Pamântul nu mai reprezinta un obiectiv pentru care sa merite sa lupti, deoarece resursele sale naturale s-au terminat. Bataliile din GC se dau pentru controlul lui Krig-7B, o planeta distanta care adapostește interesante secrete ale unor civilizatii extraterestre. Trupele Ordinului noului Rasarit se afla aici în postura de aparatori, ei fiind primii care au descoperit planeta în cauza, dar, ca în orice joc de acest gen, ambele forte vor trece în timpul campaniei prin aceasta ipostaza.

Mai este de retinut și ca alter-ego-ul tau, pe lânga faptul ca ia parte la un briefing neinteractiv, conduce personal misiunile. Este inutil, cred, sa precizez ca daca el (sau mai precis transportorul blindat în care se afla) nu supravietuieste misiunii,



Grupă de infanterie în luptă.



Interfața este foarte bine concepută, ocupând puțin spațiu pe ecran.



O explozie. Unul din aspectele foarte bune ale jocului.



Din nou compania de infanterie în acțiune.

aceasta va fi ratata.
Contrar stilului de joc cu care ne-am obișnuit (dar nu și tendinței manifestate în ultima vreme de anumite firme de profil), în Ground Control nu ai de minat resurse sau de construit baze și unitați militare. În fiecare misiune trebuie sa te descurci cu unitațile pe care le-ai ales înainte de debarcare (plecarea are loc întotdeauna de pe navele aflate în orbita), iar pâna la sfârșit nu vei primi întariri. Fiecare unitate include de fapt un grup de vehicule, numarul acestora variind de la caz la caz, în funcție de marimea lor și de funcția unitații. Spre exemplu, pentru pușcașii marini, numarul acesta este zece, în timp ce pentru sniperi și tancuri el este patru. Controlul individual al vehiculelor/soldaților nu este permis, dar nici necesar, cel puțin fara sa complice excesiv interfața jocului.

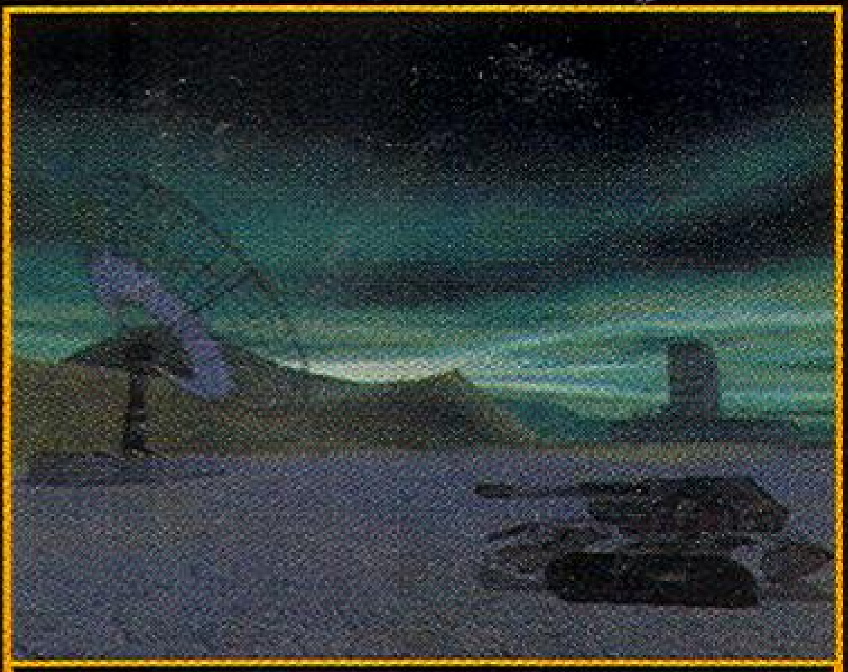
Tactica sună bine
Din punct de vedere grafic, GC este foarte spectaculos.

Indiferent în ce tip de relief se desfașoara misiunea, ai ce vedea. Succesiunea de deal și vale (plaiul mioritic) este excelent realizata, iar lucrul cel mai important este influența pe care o are ceea ce vezi pe ecran asupra jocului. Terenul și vegetația pot fi folosite pentru a-ți ascunde mișcarile, iar umbrele (foarte întunecate) dealurilor pot îndeplini același rol. O unitate aflata în întuneric va fi mai greu de detectat iar daca totuși este gasita de inamic, acuratețea tirului îndreptata împotriva ei va fi redusa.
Exista și alte trasaturi ale jocului care au ca aspect rasplatirea jucatorului viclean/gânditor. Învaluirea adversarului (folosind acoperirea terenului descrisa mai sus) are o valoare reala aici, pentru ca aproape toate unitațile au blindajul mai slab în partea din spate și mai puternic în fața. Niște vehicule de cercetare rapide pot duce la îndeplinire perfect un asemenea plan, dar nu uitați ca și adversarul are un cap pe umeri. În plus, nu vreți ca atacând din doua direcții, sa ajungeți ca unitațile voastre sa se loveasca unele pe altele (schimburile de focuri sunt foarte realiste, poți lovi cu totul altceva decât intenționezi).

Deoarece camera video este perfect libera, poți sa te plimbi deasupra câmpului de batalie în voie, dar nu vei vedea decât unitațile inamice care sunt detectate (în acel moment) de trupele tale. Camera poate fi ridicata în înaltul cerului, pentru o perspectiva de ansamblu (unitațile mai mici devin mai greu de detectat, dar sistemul de control le face oricum accesibile instantaneu) sau coborâta la firul ierbii, pentru a examina toate detaliile acestui joc. Tancurile ridica praf în urma lor, trasoarele acopera cerul, cartușele goale zboara prin aer în timp ce exploziile zguduie literalmente pamântul. Exista și detalii gratuite, care fac deliciul exploratorului amator. Te apropii de un grup de copaci și vezi pasari învârtindu-se în jurul lor - din pacate însa acestea nu pot fi folosite pentru a detecta un inamic ce strabate padurea din departare.



Blindatul de comandă folosește și la repararea unităților proprii.



Noapte. Liniște și pace.



Iarba înaltă îți poate ascunde unitățile.



Șalanda care îți debarcă trupele. Halal întăriri ...

Privit în comparație cu Earth 2150, un alt foarte promitator joc din "același" gen, Ground Control impresioneaza mai mult la prima vedere, și are o interfața mai aerisita. Ca opțiuni, el nu se compara nici pe departe cu acesta, neexistând ciclul noapte-zi în timp real, efectele de vreme proasta și multe altele. Totuși, pentru jucatorul pasionat de tactica care vrea sa sara peste partea de cercetare/dezvoltare/construire, Ground Control poate fi jocul ideal. Daca sunteți însa tipul care dorește sa ridice cladiri și sa construiasca unitați, Ground Control va scurta mult din placerea pe care alte jocuri o ofera.

Red Alert 2

Tip joc: Real Time Strategy **Publisher:** Electronic Arts **Distribuitor:** Best Computers

Rușii au dezvoltat niște arme psihice, care le permit să preia controlul telepatic asupra oamenilor și chiar să scoată din funcțiune arme de distrugere în masă



Modelul de iepure autopropulsat ale marinei rusești.



Ciudat modul în care a evoluat tehnologia anii aceștia



Modelul de iepure autopropulsat din marina americană ?

Mult așteptatul Tiberian Sun s-a dovedit un eșec parțial, dar cred ca este totuși un joc relativ apreciat. Red Alert pe de alta parte, este ultimul joc cu adevarat de succes din seria Command & Conquer, mai ales la noi în țara. Probabil ca problema erau calculatoarele slabe care limitau accesul la alte RTS-uri, având în vedere ca Starcraft oricum nu aparuse în acea perioada. Cu toții speram ca Red Alert 2, anunțat de curând, sa fie mai reușit decât Tiberian Sun. Dar sa vedem cam despre ce e vorba ...

Istorie alternativă

În Red Alert, trecutul omenirii ne-a fost prezentat într-o forma schimbata. Hitler a fost eliminat din ecuație de catre un Einstein inventiv, Stalin capatând astfel cale libera catre cucerirea lumii. Al doilea razboi mondial s-a desfașurat deci între ruși și aliații obișnuiți, în final triumfând cei din urma. În locul lui Stalin, la putere este adus generalul Romanov, care este de fapt o marioneta în mâna aliatilor. În final, el se dovedește totuși un tradator, uneltind împotriva SUA pentru a readuce Rusia la statutul ei de super putere. Concret, o intervenție a rușilor în Mexic, privita ca normala de catre întreaga lume (Rusia și Mexicul facând parte dintr-o alianța a tarilor socialiste), se transforma într-o invazie a Americii. Nu dupa mult timp aliații își dau seama ca rușii au dezvoltat niște arme psihice, care le permit sa preia controlul telepatic asupra oamenilor și chiar sa scoata din funcțiune arme de distrugere în masa (spre exemplu rachetele nucleare ce ar fi putut servi unui contra-atac decisiv). Astfel se explica înaintarea rapida a rușilor în teritoriul american, și mai ales lipsa oricaror informații în legatura cu ei pentru o buna bucata de timp. Americanii se vad nevoiți pentru prima oara sa se apere pe propriul teritoriu, fiind în plus dominați și din punct de vedere tehnologic. Multe din misiunile din Red Alert 2 vor avea loc în orașe celebre de pe



Direct de la E3







Comandantul punții.

Este limpede că Activision dorește să utilizeze cît mai bine licența Star Trek pe care o deține și de aceea ne anunță pentru anul următor un nou joc din această serie: Star Trek: Bridge Commander.

Spre deosebire de alte jocuri Star Trek acesta este lucrat de fost echipă X-Wing, Totally Games care ne pregătesc un joc ce va îmbina acțiunea și strategia și în care vei putea interacționa cu aproape toate personajele serialului tău favorit (sau nu).

Una dintre interesantele facilități propuse de joc este aceea de a prelua comanda separat a posturilor de pe navă, putînd lucra fie la pupitrul tactic sau de comandă. Bridge Commander va apărea anul viitor, probabil și din cauza cantității de muncă la el, navele fiind recreate chiar după modelele folosite de studiourile Paramount

întinsul SUA sau al Europei, ceea ce va da o atmosfera aparte jocului. Nu cred totuși ca va trebui sa ne



așteptam la un design urbanistic foarte realist, pentru ca Westwood nu asta pare sa aiba în minte. Cu siguranța vor fi pastrate anumite construcții emblematice pentru orașele respective, cum ar fi turnul Eiffel, Statuia Libertații sau Casa Alba. Exact unde te poate duce finalul jocului atunci când ești de partea aliaților, ramâne de vazut.

Viteză sporită

Westwood își confirma din nou opțiunile, RA2 fiind și el orientat mai mult spre acțiune rapida și mai puțin spre dezvoltare îndelungata. Ei merg contrar noului val de jocuri de strategie complexe, realiste, dar cu siguranța ca este loc pentru ambele genuri. Eu unul îl prefer pe cel realist, dar aș putea aprecia și tipul RA atâta vreme cât nu se ajunge la aberații de tipul mission packurilor pentru acesta, în care jocul este stricat de super unitați capabile sa faca o baza întreaga praf dintr-o lovitura. Cei de la Westwood par sa promoveze strategia cu acest joc, deci chiar și eu am speranțe în legatura cu el.

Cum era de așteptat, RA2 folosește motorul grafic din Tiberian Sun, cu anumite modificari. Terenul deformabil a fost eliminat, la fel și sistemul de detectare a unitaților bazat pe linia de ochire. De asemenea, interfața a fost lucrata mai mult, existând facilitați noi care simplifica procesul de producție al unitaților și cladirilor. Jocul va permite rezoluții mai mari de rulare decât C&C-urile anterioare și arata bine în masura în care v-a placut cum arata TS. Nu prea este la nivelul anului 2000, dar calitatea unui joc nu depinde neaparat de aspectul grafic. Nici Starcraft nu a fost la nivelul anului sau de apariție, și totuși are un succes enorm.

Unități

Pentru mine, cel mai interesant aspect al jocurilor din aceasta serie îl reprezinta unitațile, fiecare dintre ele fiind unica din punct de vedere al funcționalitații. Nici în RA2 lucrurile nu stau altfel. Pe ansamblu s-au pastrat câteva trasaturi din jocul anterior, dar unitațile și cladirile rusești prezinta anumite aspecte legate de controlul mental, în timp ce cele ale americanilor folosesc tehnologia teleportarii (va aduceți aminte de cronosfera ?). Harvesterul nu mai vine în versiunea simpla, ci înarmat cu arme în cazul rușilor și cu teleportor în cel al aliaților. Mai remarc telepatul rușilor, un personaj numit Yuri, care poate, folosind și un laborator de clonare, sa faca copii ale soldaților inamici capturați. De partea aliata, marina este foarte puternica, existând și un delfin și chiar un Navy SEAL. Ca de obicei, unitațile dintr-o tabara nu au echivalent perfect în cealalta, dar asta face parte din farmecul jocului. Desigur, ne vom întâlni și cu mulți prieteni vechi, cum ar fi Tanya sau ciinele de paza, dar pina atunci mai dureaza un pic. De unde alege avem ...



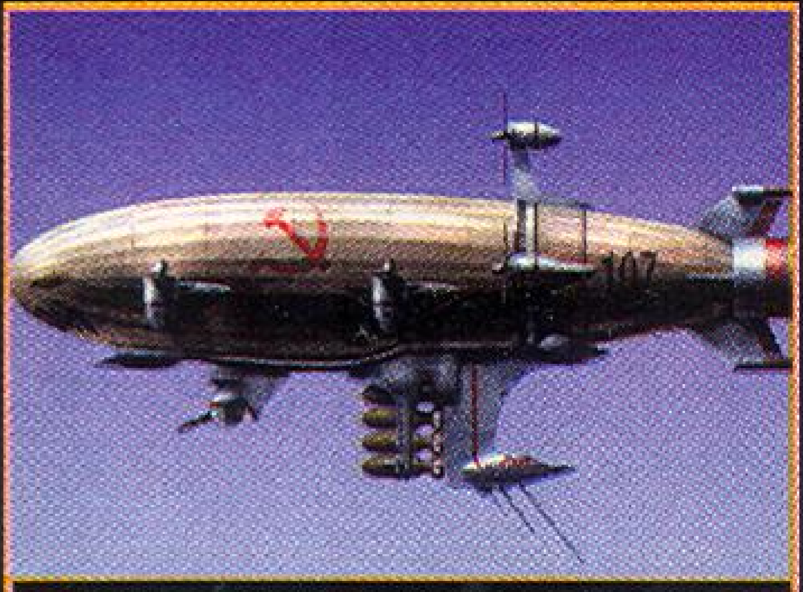
Rezistența franceză lucrează din nou. Tesla Coil pe turnul Eiffel ?



Errr ... neidentificat încă



Problema podurilor destructibile se remarcă din nou. Tzeapă, americanos !



Ruși vor veni pe jos ... și pe sus.



GDI electrificat

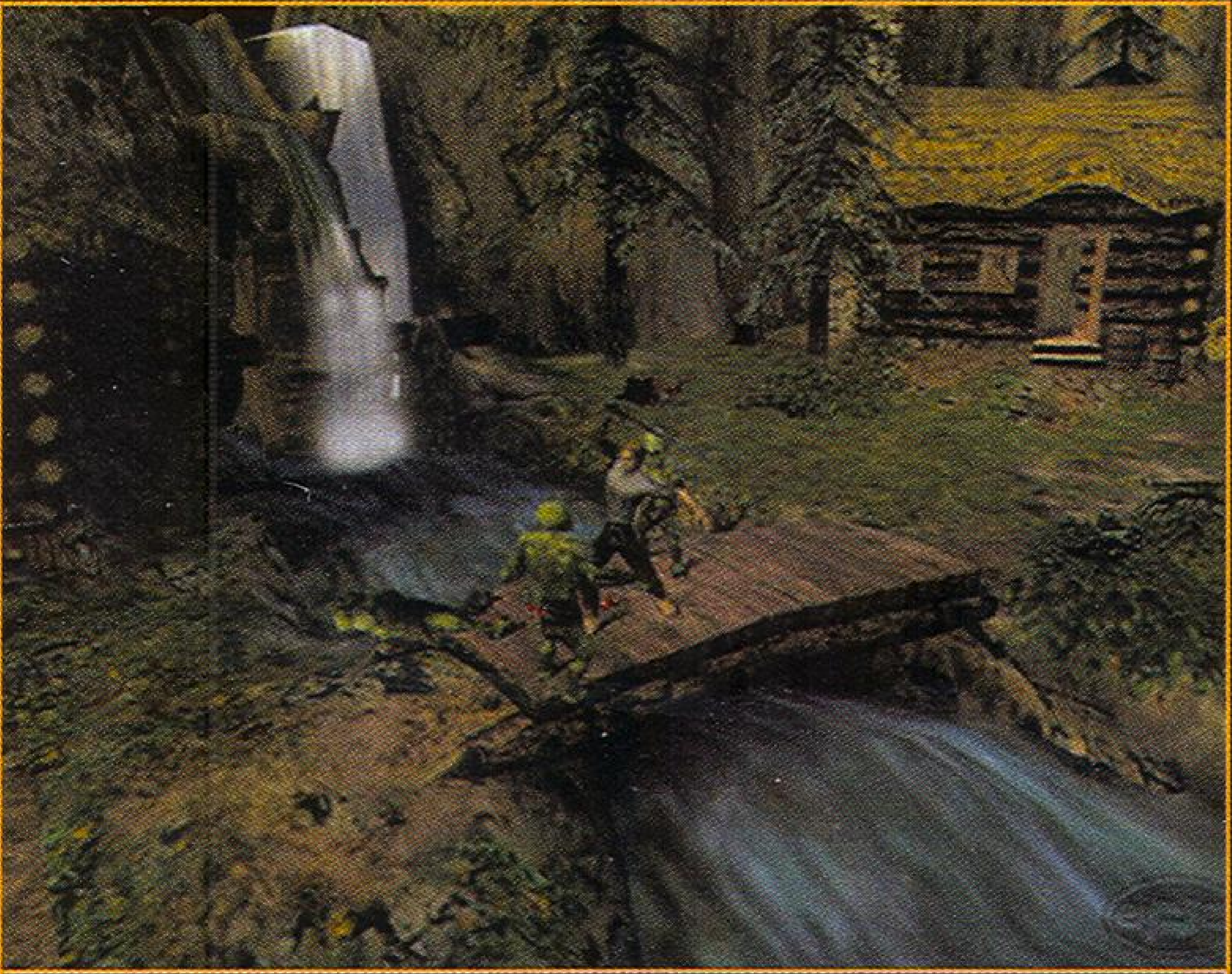
Dungeon Siege

Tip joc: Role Playing/Strategie Publisher: Gas Powered Games Distribuitor: N /A

Este un hibrid Role Playing Game cu strategie/tactică, plasat evident într-un univers heroic fantasy

Ne aducem cu toţii aminte de şocul creat de Total Annihilation. La vremea sa, un RTS cum nimeni nu mai vazuse, toţi îl cautau şi îl jucau, chiar daca cerinţele sale de sistem deveneau la un moment dat prea mari pentru piaţa de la noi din ţara. Jucabilitatea îl ţine în continuare în topul celor mai bune RTS-uri, chiar daca Starcraft este fara îndoiala cel mai jucat.

Scopul acestei incursiuni în trecut nu este sa pornească o dezbatere pe tema Total Annihilation vs Starcraft, ci sa va aduca aminte de TA şi de creatorul acestuia, Chris Taylor. Omul responsabil pentru TA (dar nu şi pentru mai puţin reuşitul TA Kingdoms) şi-a înfiinţat propria sa companie, iar primul sau joc promite sa dea ceva concurenţa lui Diablo 2 (bizara coincidenţa - din nou Blizzard).



Casa părintească a lui Creangă cu Nică şi Eminescu luptîndu-se pe micul podeţ care trecea peste Ozana.

Asediu?

De data aceasta, în caz ca nu v-aţi dat seama din titlu, nu mai este vorba de un SF. Dungeon Siege este un hibrid Role Playing Game cu strategie/tactica, plasat evident într-un univers heroic fantasy. Începutul jocului îl gaseşte pe personajul principal



Monştrii de gheaţă, luptătorii şi catârul.



O mică încălzire pe pod nu strică niciodată.

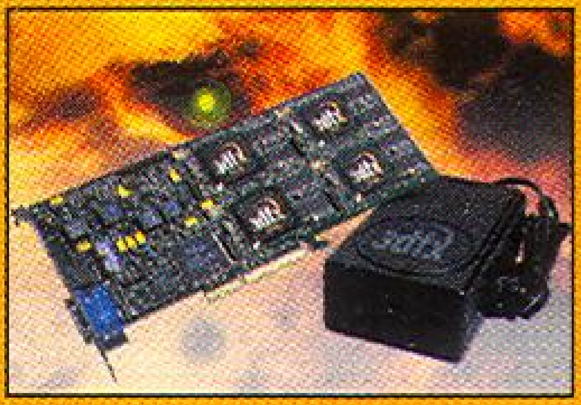
în postura unui ţaran a carui ferma este atacata de nişte monştri ciudaţi, veniţi din necunoscut. Dupa ce îi învinge pe aceştia, el va porni în cautarea sursei acestor apariţii care terorizeaza întreg ţinutul. Spre deosebire de alte jocuri de gen, în DS nu îţi defineşti complet personajul de la început, deşi probabil ca vor exista câteva opţiuni în acest sens. Calificarea personajului şi clasa din care va face parte vor fi determinate de evoluţia sa ulterioara şi alegerile pe care le face în timpul jocului, jucatorul fiind martor la întreaga sa devenire. La drept vorbind, ar fi cam ciudat ca bietul fermier de la început sa fie de fapt un mare magician deghizat. Jocul este astfel conceput încât personajul tau sa dobândească toate cunoştinţele necesare pentru a ajunge în final (şi a câştiga) pe parcursul aventurilor sale.
Mai târziu, fermierul va întâlni alte personaje ce îl pot însoţi în calatoria sa, dar alegerea îi aparţine în întregime. Echipa poate include pâna la 10 personaje, la care se adauga animale de povara (ce pot cara cât trei oameni) şi ţarani angajaţi de tine. Aceştia din urma nu vor lua parte la lupte, dar vor aduna prada de razboi de pe jos şi o vor încarca în samarele animalelor şi în sacii purtaţi chiar de ei. De asemenea, ei pot fi instruiţi sa te informeze atunci când descopera un obiect de preţ, pentru ca acesta ar putea fi de folos unuia din membrii combatanţi ai party-ului.

Trebuie sa recunosc ca adaugare echipei de carauşi mi se pare o idee foarte buna, dar ramâne de vazut exact cum este implementata ea. Deşi nu iau parte la lupta, aceştia ar putea fi ei ţinta unor atacuri, deci trebuiesc protejaţi. În cazul în care jucatorul prefera sa joace cu un party de o singura persoana, acest lucru ar putea sa se dovedească problematic, fiind

---

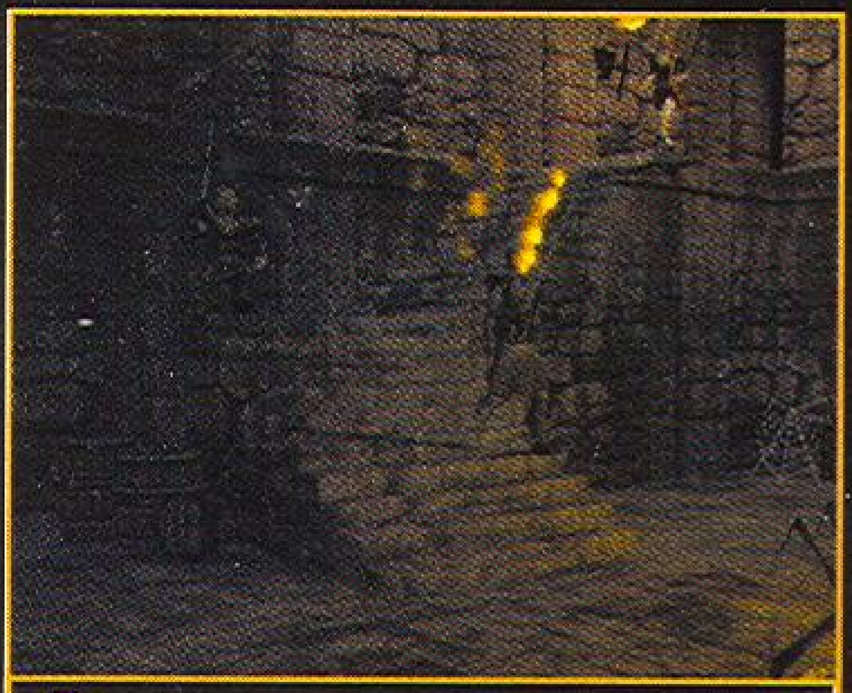
Direct de la E3

3DFX joacă tare

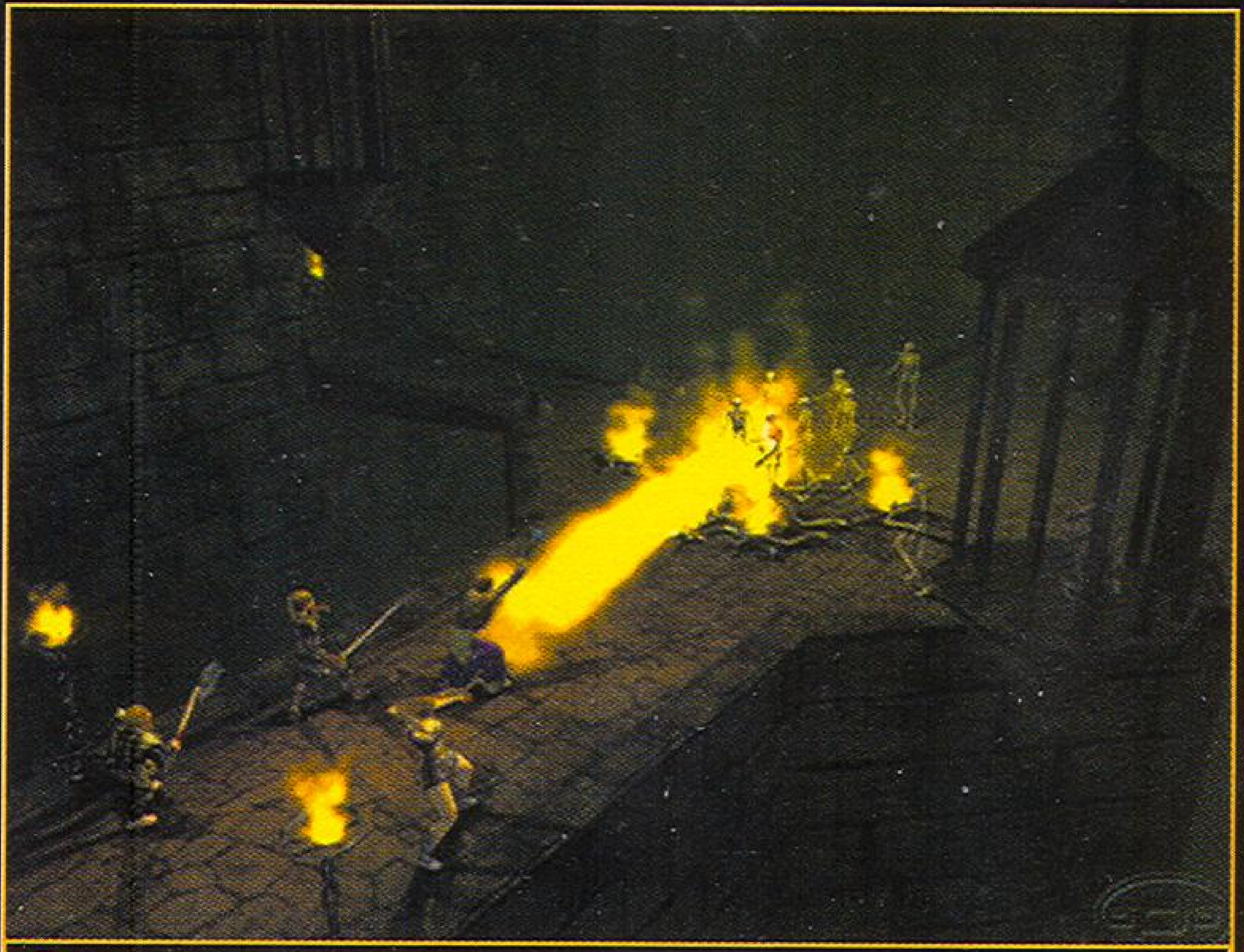


Chiar dacă la ora actuală NVIDIA deţine marea parte a vînzărilor de chipset-uri grafice din lume se poate spune că la mini standul 3dfx de la E3 s-au înghesuit mult mai mulţi tineri curioşi să vadă plăcile care sunt propuse pentru mijlocul acestui an. Cum era de aşteptat, steaua cu care 3dfx s-a mîndrit în primul rînd a fost cea mai puternică placă a acestei generaţii: Voodoo 5 6000.

În timp ce o mulţime de curioşi beneficiau de o prezentare a plăcii cu patru procesoare şi 128 de Ram am avut privilegiul să asist şi particip la o demonstraţie a valorii acestei plăci în interiorul standului 3dfx. În camera privilegiaţilor 3dfx a afişat două calculatoare, sisteme nu ieşite din comun, Pentium 3 550 însă cu monitoare de 21" pentru a permite etalarea unor rezoluţii deosebit de mari. Primul calculator a rulat Quake 3 la ameţitoarea rezoluţie de 2048x1536x16 bit cu FSAA pornit şi geometria setată la maxim iar celelalte detalii la normal unde D-l Andrew Humber, PR manager 3fx mi-a oferit posibilitatea de a lupta unu la unu cu un bot. Încercînd să fiu cel care dă lovitura de graţie 3dfx am introdus rapid 8 boţi



Sus în deal...e o mîndră..şi acolo-i casa mea.



Focul mi se pare foarte bine realizat şi dinamic, iar modul în care ard personajele este şi el demn de admirat fiind foarte realist. Încercaţi şi voi.

dificil să asiguri securitatea de jur împrejurul echipei.
Ca orice RPG fantastic care se respectă, Dungeon Siege acordă o mare atenţie magicienilor şi magiei în general. Astfel, fiecare jucător îşi va putea crea propriile vrăji, iar poţiunile magice vor putea fi combinate între ele. În plus, va exista posibilitatea să consumi numai o parte a unei poţiuni, păstrând restul pentru consum ulterior.

Diablo nelimitat

Ca şi în cazul TA, Chris Taylor a lucrat mult şi la aspectul grafic al jocului. Dungeon Siege, deşi aparent oferă o perspectivă clasică din afara personajului - în genul celei din Diablo (camera este plasată undeva deasupra lui, în stil aproximativ izometric - dar este posibil să se permită reorientarea ei), foloseşte un motor grafic 3D foarte arătos. Terenul este foarte variat, ajungând de la vârfuri de munte pline de gheaţă şi zăpadă până la deşert, şi cuprinde vegetaţie şi forme de relief accidentat. Cum ne lasă să ghicim chiar titlul jocului, vor exista şi catacombe foarte mari şi complexe ce vor necesita intervenţii din partea echipei jucătorului. Aspectul cel mai interesant al motorului grafic îl reprezintă lipsa timpilor de încărcare. Oricât de mult te vei plimba prin lumea jocului, şi oriunde vei ajunge, în oricare catacombă sau casă vei intra, nu vei vedea nici un ecran de încărcare a datelor. Lumea aceasta, imensă ca dimensiuni de altfel, este perfect continuă, iar jocul îţi permite chiar să-ţi împarţi party-ul în grupuri aflate în zone total diferite. Cele zece personaje ale tale pot face fiecare cu totul altceva, iar eliminarea timpilor de încărcare îi face pe fiecare accesibil la o simplă apăsare de buton.

Efectele grafice foarte bine lucrate, care beneficiază din plin de accelerarea 3D, vor face lupta destul de atractivă şi spectaculoasă, iar terenul tridimensional va permite tactici interesante. Experienţa lui Taylor se vede şi aici, modul de control al echipei fiind inspirat din jocurile RTS. Va exista şi un limbaj simplu de script-uri cu care se poate seta comportarea în luptă a unui membru al echipei, dar chiar şi fără folosirea acestuia oamenii tăi se vor comporta inteligent, abordând lupta în funcţie de armamentul pe care îl poartă. Până la apariţia lui Dungeon Siege, multe se mai pot întâmpla, dar cred că avem în faţă unul din hit-urile anului viitor. Exact în ce categorie de joc poate fi încadrat, nu putem deocamdată decât să ghicim. Pe de o parte puzzle-urile reduse la minim şi accentul pus pe acţiune îl apropie de Diablo, pe de alta parte lumea largă ce poate fi explorată îl duce înspre Ascension. Motorul grafic, terenul accidentat şi complexitatea luptelor îl fac însă destul de special. Oricum, este un joc ce merită aşteptat.



Uhh, Frodo, unde este inelul ?

Direct de la E3

pe nivel însă supriză, jocul a rulat absolut perfect fără nici cea mai mică scădere de viteză, undeva probabil în jur de 50 de fps-uri. Calitatea imaginii a fost desigur impecabilă şi trebuie să spun că am fost impresionat de performanţele plăcii care au permis jocului rularea undeva în zona a 45 de fps-uri. Cel de-al doilea calculator prezent în standul 3dfx a avut misiunea de a demonstra ce înseamnă FSAA iar asta s-a făcut cu ajutorul lui Falcon 4, joc în care trebuie să spun că este FSAA-ul face o diferenţă imensă. Avionul suferă transformări de efect cu ajutorul FSAA-ului care fac cu siguranţă jocul mai plăcut ochiului, în special în condiţiile în care nu există o penalizare de viteză. Demonstraţia s-a făcut cu ajutorul unui Voodoo 5 5500, placa pe care 3DFx îşi pune totuşi majoritatea speranţelor în materie de vînzări.

O oarecare dilemă încă mai planează asupra importanţei lipsei Transform & Lighting din plăcile 3DFx însă trebuie spus că şi fără acesta valoarea lor este deosebită iar pînă la numărul următor cînd sperăm că vă vom putea oferi un test de Voodoo 5 5500 versus GTS eu voi miza pe ele şi trebuie spus că raportul calitate/preţ, în special pentru Voodoo 5 5500 se situează într-o zonă bună.

WARCRAFT 3

Tip joc: Strategie/RPG Publisher: Havas Distribuitor: Monosit

Warcraft 3 nu mai are decît 5 rase iar modelul Role Playing a fost drastic redus.



Acţiunea văzută îndeaproape, mult mai spectaculoasă decât în Warcraft 2.



Hoops, cred că am apăsat pe butonul greşit.



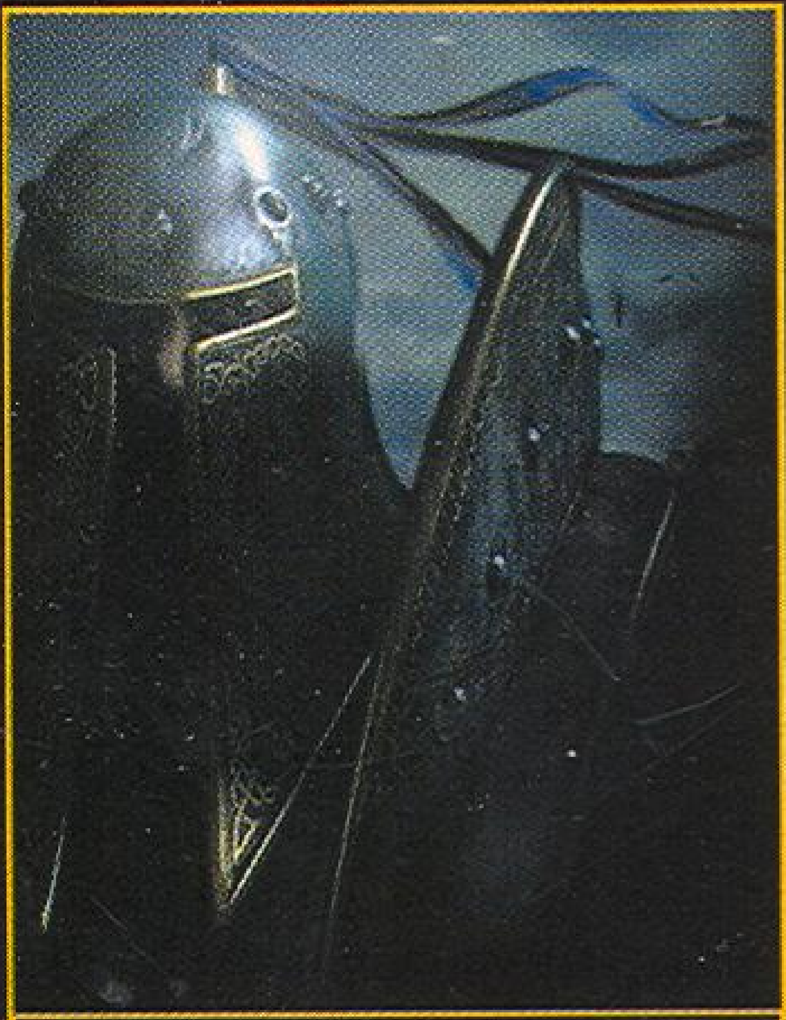
Aruncatul cu privirea.

Nu cred că firma Blizzard are nevoie de mare prezentare, iar seria Warcraft, cu atât mai puţin. A venit timpul (relativ vorbind, vezi data de apariţie) pentru al treilea joc Warcraft, şi pentru o schimbare maricica în concepţia acestei serii. Iar daca aţi putut citi cîteva detalii despre acest joc şi în numere noastre anterioare, cu ocazia E3 am putut vedea



Pentru a face friptură, ai nevoie de carne

o serie de importante modificari ce au fost aduse acestuia.



Ce ochi mari ai, lupule ...

Lord Of The Clans

Mulţi dintre voi cunosc proiectul adventure al celor de Blizzard. Acesta a fost anulat în trecut, dar pare sa fi lasat urme în în mintea celor care realizeaza acum Warcraft 3. W3 nu mai este un joc de strategie în timp real de tipul predecesorului lui, ci a primit o infuzie puternica de elemente Role Playing Game. Jucatorii nu vor mai construi baze imense şi controla armate numeroase, ci vor lucra la scara mica, pe un câmp de batalie mult mai detaliat. Înainte de E3, Blizzard anunţase ca partea de Role Playing va domina, însa acum Warcraft 3 a luat o turnura importanta, orientîndu-se mult mai mult spre partea de strategie, elementele de RPG fiind dramatic reduse.

Odata cu W3 aflam cum a evoluat de-a lungul timpului afacerea Azeroth. Primii adversari ai alianţei umane au fost Legiunea Arzânda (The Burning Legion), o adunatura de demoni venita dintr-o alta dimensiune, înainte de evenimentele din primul Warcraft. Învinşi, demonii au reuşit apoi sa influenteze rasa orcilor într-un mod negativ, aţâţându-i împotriva oamenilor şi îndepartîndu-i de modul lor de viaţa original (asemanatoar, în opinia mea, cu cel al indienilor nord americani). În finalul (una din variante) lui Warcraft 2 oamenii sunt din nou învingatori, dar aceasta victorie va duce la slăbirea alianţei lor şi la decaderea



Prepeliţa zburătoare cu faţă de corb.



BayWarcraft. Pamela Warcraftson este în mov.



O scenă din baza Undead



Un magician elf ?



Un PORC ?!



Vegetația și terenul tridimensional - Bilă albă



Se observă cu ușurință ce înseamnă o cameră izometrică, aproape top/down, față de una focalizată pe un personaj.



The Thin Red Line

umanitatii. Onoarea devine un cuvânt fara înțeles, interesele personale fiind mult mai puternice pentru majoritatea oamenilor. Orcii ramași în teritoriu sunt ținuți în rezervații, uitându-și pe zi ce trece trecutul glorios. În acel moment, Thrall, un tînar orc crescut ca sclav de oameni (și eroul lui Lord Of The Clans), începe sa adune triburile înca rebele din nația lui, redescoperind împreuna cu semenii sai cultura stramoșilor orci. Pe acest fundal de anarhie, într-un Azeroth caracterizat prin ascensiunea orcilor și decaderea oamenilor, Legiunea Arzânda revine în forta, și razboiul începe.

La scară mică

Sa revenim însa la design-ul jocului. Dupa cum am zis, W3 va avea ceva elemente de RPG - Blizzard calificându-l drept Role Playing Strategy. Armata jucatorului va cuprinde atât soldați de rând cât și eroi speciali, care de-a lungul timpului devin luptatori mai buni și primesc cunoștințe și capabilitați noi. Deoarece sunt mai scumpi și necesita multe puncte de comanda, eroii nu vor putea în general alcatui o armata întreaga. Ei sunt absolut necesari pentru anumite sarcini speciale, cum ar fi interacțiunea cu diverse cladiri întâlnite pe harta. De asemenea, prezența lor va influența în mod pozitiv trupele pe care le comanda, și fiecare dintre ei poate purta obiecte magice. Accentul pe acești eroi a fost însa drastic scazut de Blizzard dupa primul anunț al jocului. Daca eroii trebuiau sa conduca armate iar camera ar fi fost permanent focalizata pe unul dintre ei, acum au devenit un pic mai dispensabili iar modul de vedere al jocului s-a transformat într-un mod izometric cît se poate de clasic, familiar jucatorilor de RTS-uri.

Partea economica a jocului este și ea diferita. Cea mai importanta resursa pe care trebuie sa o iei în calcul este aurul, dar și acesta poate fi acum acumulat în mai multe moduri. De baza va fi cucerirea minelor și exploatarea lor ulterioara, dar exista și alte surse, cum ar fi îndeplinirea quest-urilor. Da, ați citit bine, exista și quest-uri în acest joc. Lumea jocului este dinamica și poate fi accesata destul de liber. Pe întinsul ei se afla atât orașele forțelor care se înfrunta, cât și unele neutre. Acestea pot fi cucerite sau racolate, dar exista și posibilitatea sa capeți quest-uri din partea locuitorilor lor. Sigur, în timpul aventurilor tale poți gasi comori sau elibera un erou aflat în prizonierat, acesta alaturându-se apoi forțelor tale.



Bătaie generalizată.

Pe ansamblu, realizatorii jocului preconizeaza ca ne vom ocupa mult mai puțin de dezvoltatul orașului propriu și construirea unor fortificații (deși acest lucru este perfect posibil) decât de explorarea ținutului și de strategie. Cum și armata este mai redusa ca dimensiuni, accentul jocului va cadea pe tactica.

Treiderizare

Bun, se poate ca unii dintre voi sa fi sarit cu capul înainte în acest articol, neglijând imaginile și conținutul lor. În cazul acesta, poate nu ați observat ca jocul de fața are un motor grafic 3d și permite rotirea și mișcarea camerei de luat vederi. Imaginile nu arata suficient grafica excelenta a jocului, și efectele speciale care vor fi folosite pentru a ilustra diferitele vraji. Atenție, în joc vremea se poate strica, lucru vizibil dar și tangibil (err ...).

Tranziția de un motor grafic 2D cu perspectiva fixa la unul 3D cu perspectiva mobila poate crea probleme de acomodare jucatorilor, dar numarul redus de unitați ar trebui sa previna asta.

Desigur, timpul a expirat, dar așteptați cât mai curând o avanpremiera cât mai detaliata a lui Warcraft 3, pentru ca mai sunt foarte multe de spus.



Febra de sâmbătă seara - toată lumea din oraș se agită.

PROJECT OVERDRIVE

Eroul, un răufăcător abia ieşit din închisoare, trebuie să-şi croiască drum spre vârful lumii crimei. Nu este o treabă uşoară, dar avansând încetul cu încetul poate să o ducă la capăt.

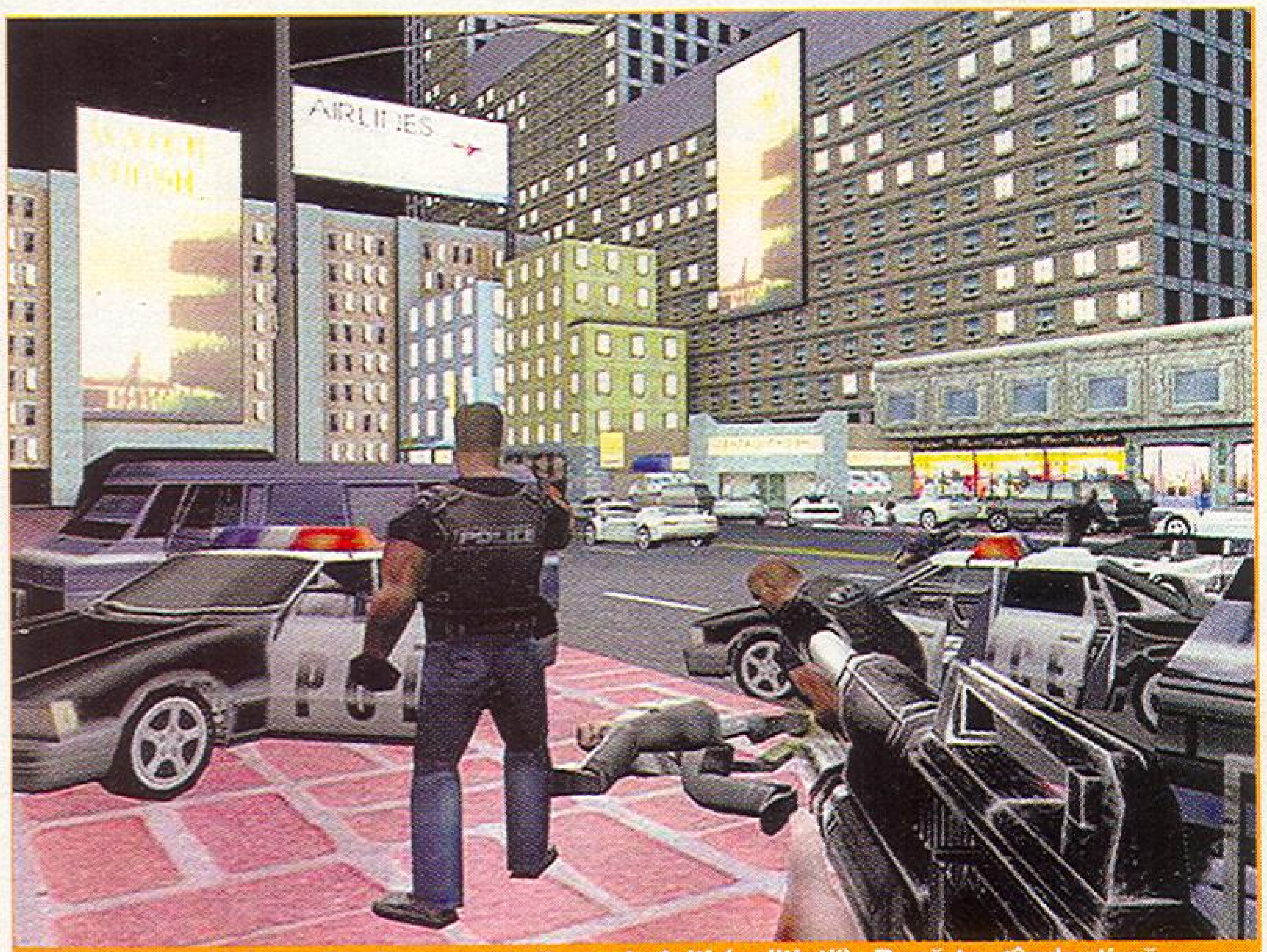
Detalii

Detalii produs	
Producător	Vistage/Buka
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Bd Elisabeta
Telefon	(01) 314.76.97
Web	N/A

Detalii tehnice	
Tip joc	FPS/Driver
Apariţie	N/A
Redactor	Dan Dimitrescu



Schimburile de focuri în mijlocul străzii pot avea urmări neprevăzute.

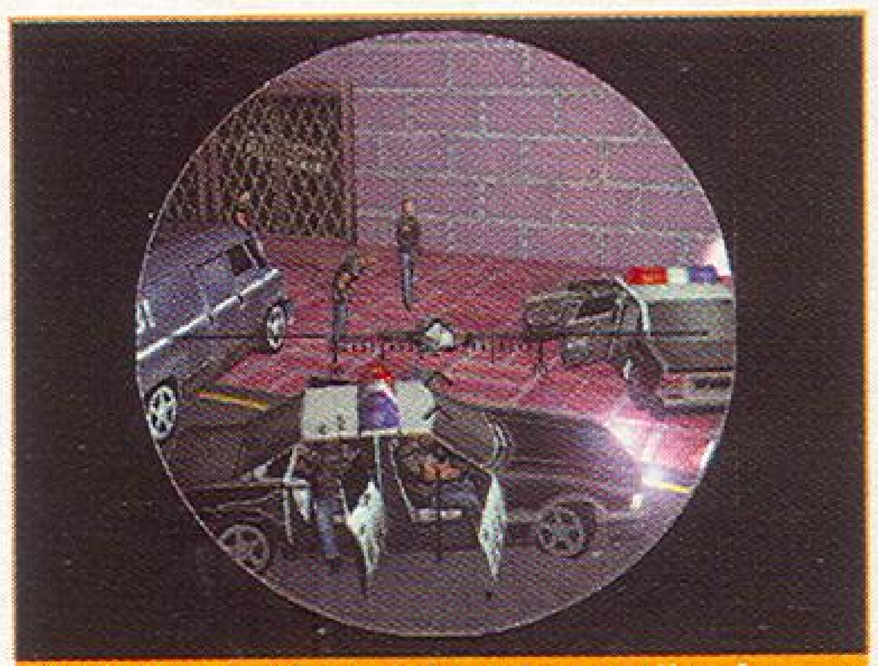


Iată cum arată lucrurile din perspectiva celorlalţi (poliţiştii). Dacă te gândeşti că fiecare bloc are un interior cu multe apartamente ...

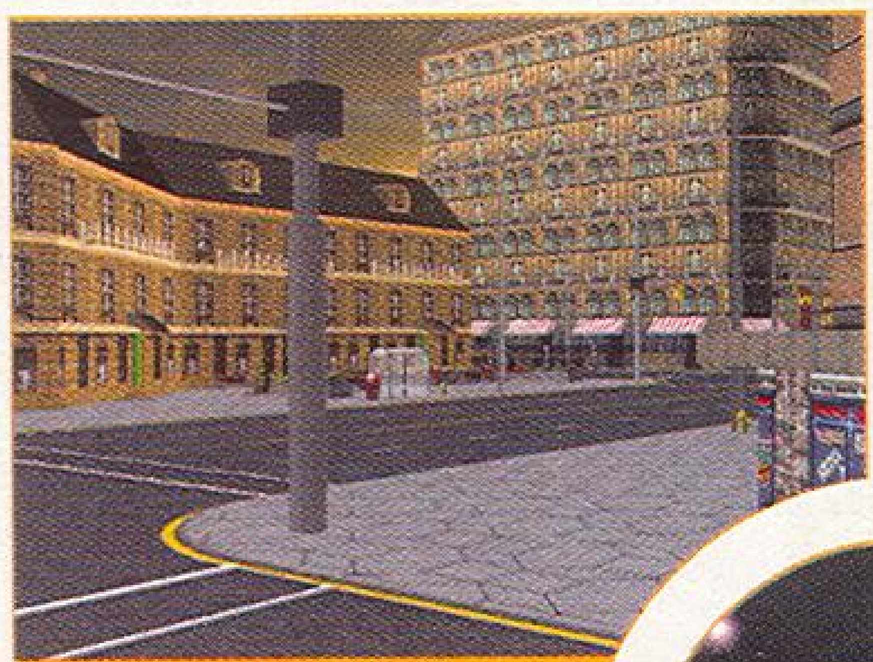
Cei care au citit primele articole dedicate de revista noastră jocului Kingpin: Life Of Crime îşi mai aduc aminte probabil tonul entuziast pe care l-a avut redactorul nostru (înainte de a vedea jocul pe viu). Kingpin promitea să aducă lumea interlopă pe calculatoarele noastre, într-o formă destul de atractivă. În final, rezultatul a fost dezamăgitor, datorită implementării destul de slabe a relaţiilor inter-umane şi orientarea clară spre un 3D shooter obişnuit. Potenţialul ideii iniţiale nu poate fi însă contestat şi noi sperăm că în viitorul apropiat vom vedea un joc care să o pună în valoare cu adevărat. Project Overdrive, aflat în lucru în Rusia, la Vistage, este şi el o variaţie pe această temă. Eroul, un răufăcător abia ieşit din închisoare, trebuie să-şi croiască drum spre vârful lumii crimei. Nu este o treabă uşoară, dar avansând încetul cu încetul poate să o ducă la capăt.

Sunt un om liber

O dată intrat în pielea acestui personaj, jucătorul beneficiază de o mare libertate în abordarea jocului. Datorită cunoştinţelor sale tehnice şi a legăturilor cu anumite persoane din mafia locală, nu-i va fi greu să găsească câteva treburi mai mult sau mai puţin murdare de îndeplinit. Pe care dintre ele o va alege, este absolut la latitudinea sa. Mai târziu, reputaţia sa crescută îi va permite accesul la misiuni mai complexe şi mai bine plătite, dar chiar şi la început va putea fi curierul mafioţilor, garda de corp a unei persoane ce are nevoie de protecţie sau chiar asasin plătit. Este important de reţinut şi faptul că majoritatea misiunilor sunt generate de joc pe loc, deci factorul de rejucabilitate va fi destul de ridicat. Modul în care îşi va duce la îndeplinire misiunile este, din nou, o chestiune care ţine mai mult de preferinţele şi imaginaţia personală decât de limitări puse de realizatori. Jocul se desfăşoară aproape în întregime (exceptând ultimele nivele, ce au loc pe o insulă separată) într-un oraş foarte mare ca dimensiuni. Pentru a-l parcurge de la un capăt la altul vei avea nevoie de câteva ore bune, străbătând cartiere distincte ca stil arhitectonic şi ca aranjament urbanistic. Nu vor exista însă bariere în parcurgerea oraşului, iar toate clădirile sunt accesibile jucătorului. De asemenea, oraşul este complet populat, astfel încât peste tot vei întâlni oameni ce se duc la treburile lor (legale sau nu), pe jos sau la volan. La rândul său, jucătorul poate să pornească la drum pe jos, să folosească maşina

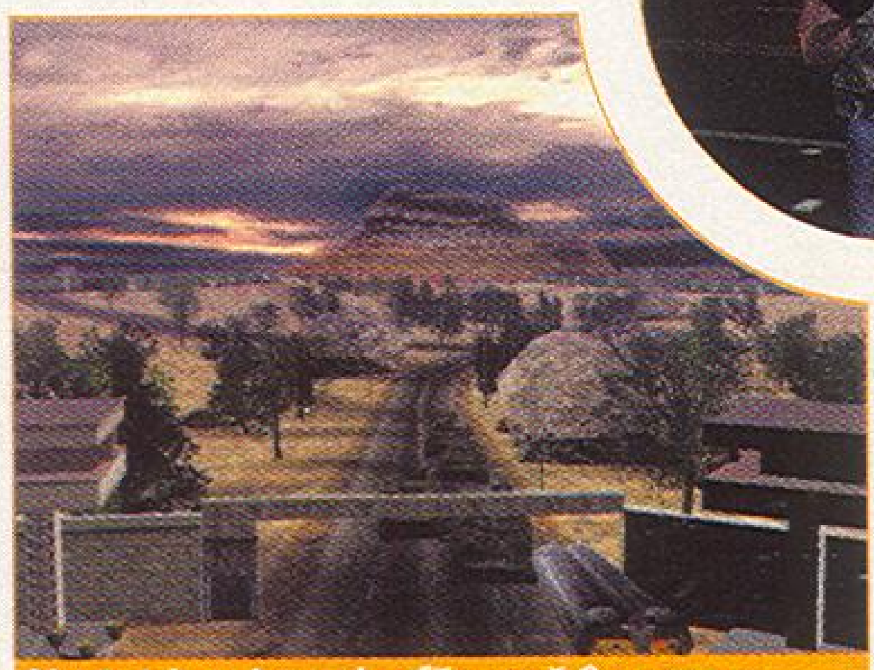


Poliţia tocmai cercetează una din victimele tale.



Dimineaţa toată lumea doarme





Nu tot jocul se desfăşoară în oraş. Iată o imagine din ultimul nivel.

ALTErnative

Mafia



Recent anunţat, un foarte promiţător joc de gangsteri de la creatorii lui Hidden & Dangerous.

Kingpin



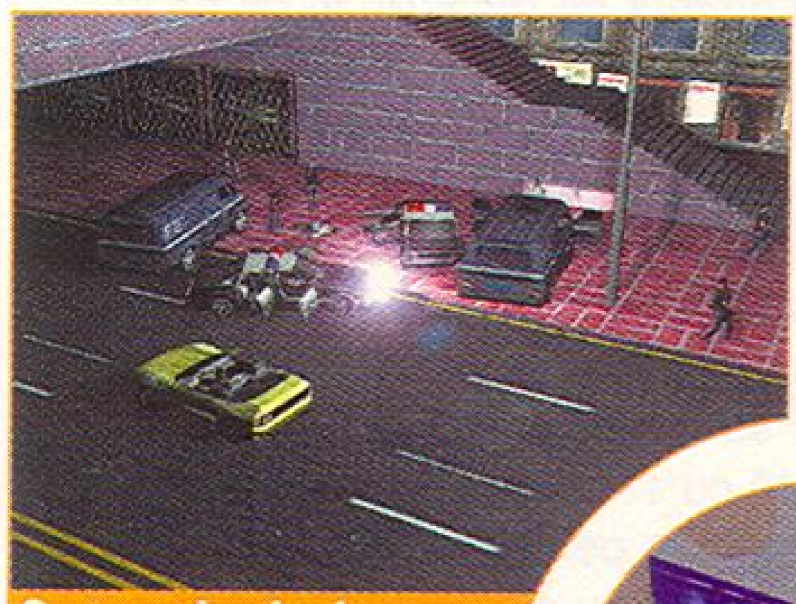
Un alt joc pe tema mafiotului în drum spre putere, care totuşi se complace în normalitatea 3D shooter-elor.

personală (dacă și-a cumpărat așa ceva) sau să "împrumute" una de la concetățenii săi. Aici intervine însă poliția, care, activă și ea pe străzile orașului, își dă toată silința să combată criminalitatea. În caz că un hoț este surprins asupra faptului, urmează o cursă nebunească de mașini, terminată (în caz că hoțul nu este un șofer suficient de bun) cu un schimb de focuri. Desigur, poliția poate acționa și în interesul jucătorului, luîndu-i apărarea dacă este atacat pe stradă (sau reușește să pară victima unui atac).

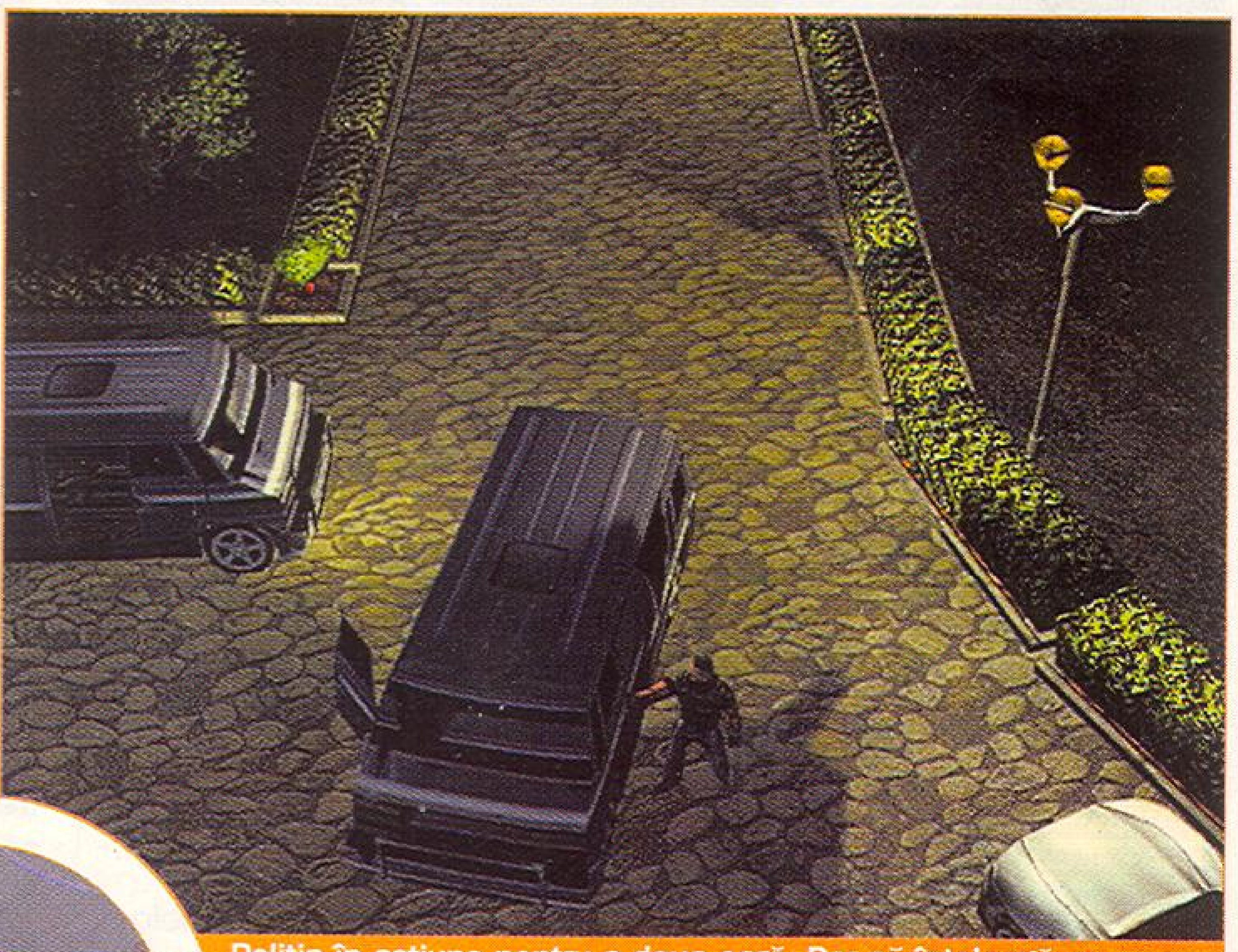
Un motor grafic

Nu știu cu ce s-a hrănit motorul grafic folosit de cei de la Vistage, dar cu siguranță că este foarte puternic. Să modelezi un oraș de asemenea dimensiuni cu tot cu interiorul clădirilor mi se pare o realizare, și sper ca "eliminarea timpilor de încărcare a datelor" să nu fie doar o vorbă aruncată în vânt de marketing-ul firmei. Un punct mai slab, din câte văd, al acestui joc, îl reprezintă modelarea personajelor. Oamenii nu mi se par foarte normali ca înfățișare, dar asta poate să fie o impresie subiectivă. Oricum, Overdrive se laudă cu animație pe schelet și cinematică inversată (vezi Halo), care, dacă sunt bine implementate, îi vor da un grad mare de realism vizual.

Misiunile tale pot avea loc și noaptea, când efectele speciale (explozii, flăcări) vor fi și mai spectaculoase. Când este prea întuneric, poți folosi ochelari pentru vedere nocturnă, care funcționează pe principiul detectării căldurii. Cu ei, poți vedea strălucind pneurile încinse ale autoturismelor și chiar țigările aprinse de trecători.



Scena crimei, plus ceva trafic

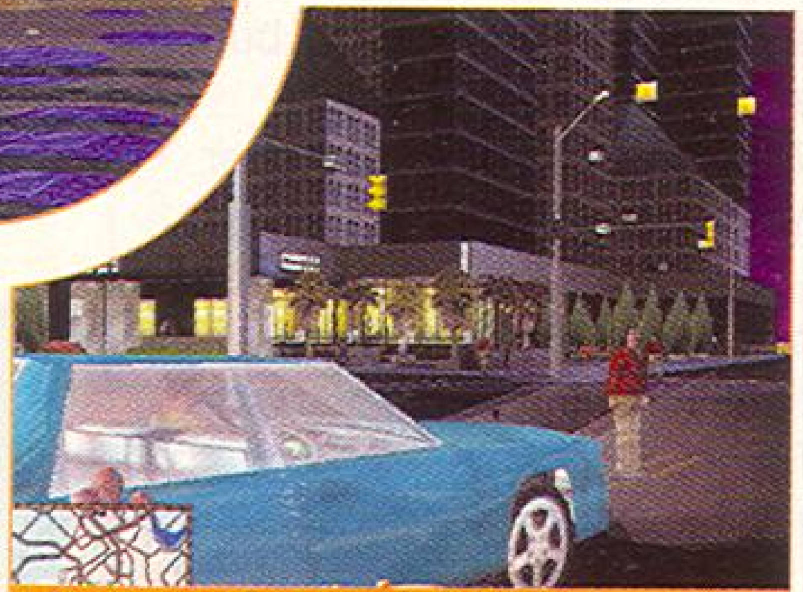


Poliția în acțiune pentru a doua oară. Par să înțeleagă ce înseamnă să stai la adăpost.





Din nou ultimul nivel. Iată o opoziție reală. Din fericire jocul include și câteva modele de lansatoare de rachete.



Să sară sânge pe parbriz !



Un cuțitar destul de ciudat.





Interioarele sunt foarte bine realizate, mă întreb cum se mișcă ...



Big red something

Și unul fizic

Până în acest moment, probabil că ați catalogat Overdrive ca fiind un First Person Shooter. Acest lucru este doar pe jumătate adevărat, în sensul că s-a acordat o atenție foarte mare și părții de simulator auto a jocului. Cursele în viteză pe străzile orașului vor fi un element des întâlnit al vieții tale, iar Vistage promit să le facă foarte credibile. Deși o dată aflat la bordul unei mașini nu vei mai putea folosi arme, mașina în sine poate deveni una. Pietonii și celelalte vehicule pot fi lovite, rezultatele coliziunii fiind vizibile.

Parbrizele se sparg, caroseriile se deformează, ușile se rup, oamenii se transformă în pastă de tomate etc. La fel, gloanțele trase în joc pot, în funcție de unghiul sub care lovesc un obstacol și de materialul din care este alcătuit acesta, să se oprească în el, să ricoșeze sau să îl străpungă dintr-o parte în alta. Efectele lor asupra corpului uman nu vor fi totuși cele din realitate, pentru că jocul se vrea mai degrabă distractiv decât realist. Deci, exceptând loviturile în cap și gât, gloanțele nu sunt instantaneu fatale.

Legile fizicii se întind însă și mai departe, în moduri destul de subtile. Imaginați-vă următoarea scenă: un copac ia foc de la o explozie apropiată, iar după un timp trunchiul calcinat se rupe, strivind o mașină parcată sub el. Sigur, nu știu încă dacă asemenea situații vor avea vreun impact real asupra jocului. Ar fi drăguț totuși să poți doborî o nucă de cocos în capul unui trecător, trăgând în ea cu pușca cu lunetă.

Unde-i nașul

Bun, cred că v-am convins că acest joc merită așteptat cu interes. Acum, pot să-mi spun și nemulțumirile în legătură cu el. În Overdrive, joci rolul unui lup singuratic, care nu se ascunde în spatele altora și nu își va angaja niciodată proprii săi oameni. Deci, în continuare nu vom avea un joc care să ne permită să fim marele mafiot, ci doar micul asasin.



DIABLO 2

Diablo fiind un hack'n'slash original, nu are nişte questuri care să implice intelectul, ci doar muşchiul jucătorului.

Detalii

Detalii produs	
Producător	Blizzard
Distribuitor	Monosit
E-mail	monosit@com.pcnet.ro
Telefon	(01) 330.23.75
Web	www.blizzard.com

Detalii tehnice	
Tip joc	Action RPG
Apariţie	Iulie 2000
Redactor	Dragoş Inoan

Nu pot decât să mă bucur de controversele stârnite de prima parte a prezentării acestui beta. Faptul că am afirmat că Diablo 2 nu este ceea ce a fost Diablo la vremea lui sau că nu va fi cu siguranţă jocul secolului a deranjat multe spirite însă nu pot decât să mă bucur de interesul care a fost acordat primei părţi a acestui articol şi sper într-un interes cel puţin egal pentru articolul de faţă. Nu voi începe acest articol însă până nu voi rectifica o eroare din articolul anterior şi anume privind tipurile de obiecte. Am spus acolo că în Diablo 2 există 5 tipuri de obiecte: obişnuite, socketed, magice, rare şi unice. De fapt sunt 6 tipuri. Acestea sunt cele obişnuite (albe), magice (albastru), socketed (gri), obiecte din seturi (set items - notate cu verde - aceasta era greşeala mea, obiecte rare (galben) şi obiecte unice (auriu).

Diablo 1

A fost odată ca niciodată, că dacă nu ar fi, nu s-ar mai povesti, un drac. Ei bine, acesta a început să bântuie în jocul precedent un sătuc format numai din oameni simpatici, numit Tristram. După cum bine se ştie, un erou (probabil soldatul necunoscut) a reuşit să înfrângă diavolul fără prea mult efort, dar a avut de suferit o transformare cât se poate de negativă deoarece răul nu moare niciodată, şi, poate din prostie, eroul nostru şi-a înfipt în cap piatra care conţinea esenţa răului, transformându-se încetul cu încetul în Diablo 2.



Necromancer între morminte

După plecarea sa din Tristram, satul a fost distrus de monştri, la fel ca şi toate celelalte locuri prin care eroul nostru (numit sugestiv The Wanderer - plimbăreţul) a trecut în drumul său către est. Cam aceasta este povestea jocului în Diablo 2. Noul erou care îl va învinge pe Diablo 2 va trebui să treacă prin cele 4 acte, să se bată cu sute, chiar mii de monştri şi să admire peisajele pe care cei de la Blizzard le-au creat pentru a ne face să stăm multe zeci de ore în faţa calculatorului.

Mod de joc

Jocul prezintă două moduri de vedere. Cea izometrică (45 grade, care este cea cu care ne-am obişnuit) şi, mai nou, un mod numit Parallax. Tehnica parallax constă în mişcarea obiectelor mai



Necromancer vorbind cu Cain





Carrion Crusher - obiect unic . Se poate observa diferenţa între cele două



Wraith Shank - obiect rar

ALTErnative

Nox



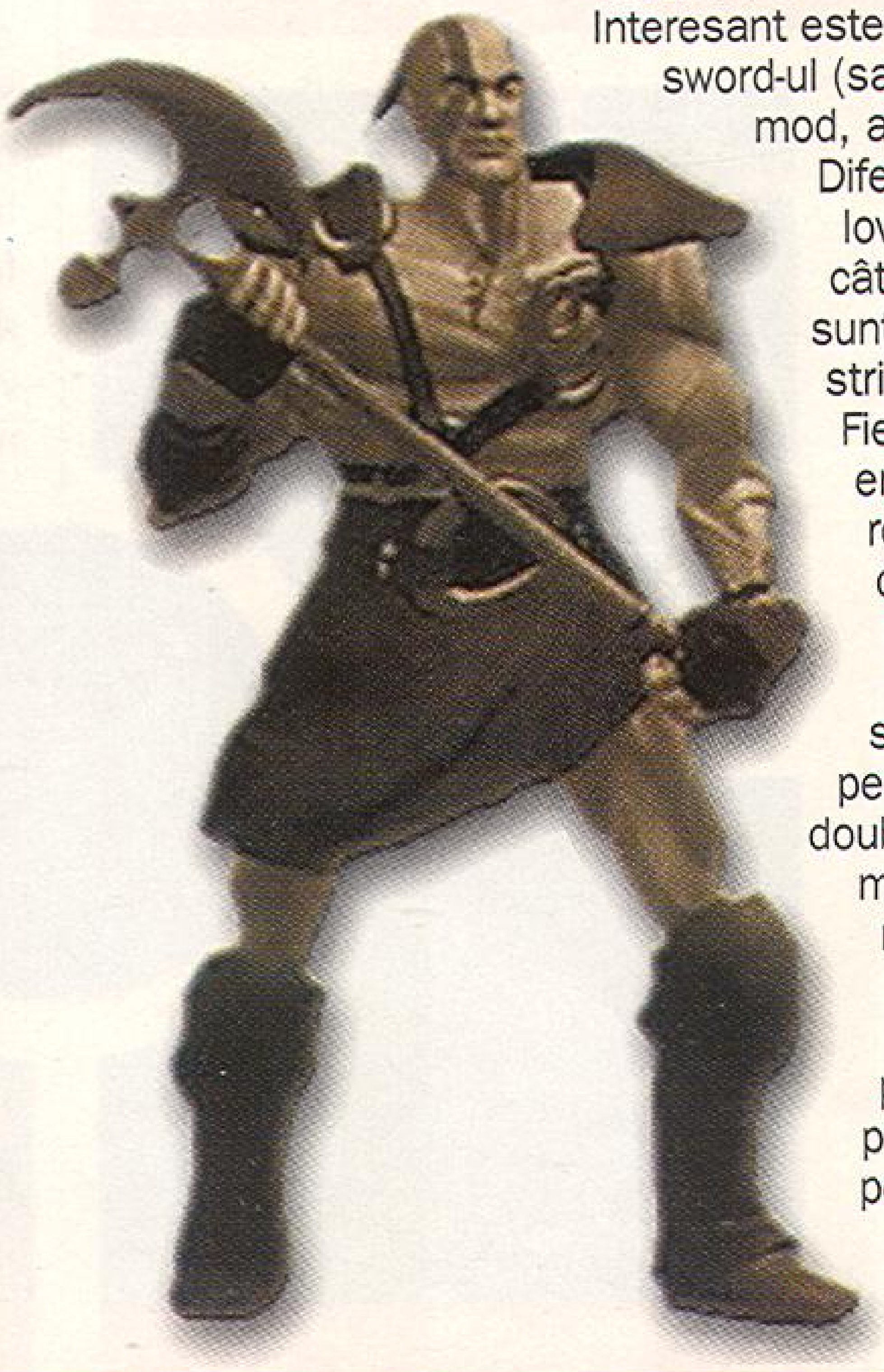
O clonă de Diablo mult mai mult orientată spre partea de arcade decât de RPG

Revenant



O altă combinaţie RPG-Arcade foarte bine realizată, care beneficiază de un sistem de luptă interesant.

Barbarul



Barbarul este cel mai puternic personaj când este vorba de lupta corp la corp. El poate folosi două arme simultan, câte una în fiecare mână. Interesant este că el poate folosi şi two handed sword-ul (sabia de două mâini) în acelaşi mod, adică una în fiecare mână. Diferenţa este că aceste săbii lovesc mai slab când sunt folosite câte două. Skill-urile barbarului sunt de 3 feluri: skill de arme, strigăte de război şi lovituri speciale. Fiecare skill de arme creşte puterea şi şansa de a lovi a armei respective. Strigătele de război au diverse utilizări, putând speria inamicii sau chiar creşte temporar abilităţile barbarului. Loviturile speciale sunt destul de diverse, pentru a exemplifica numai câteva: double swing (permite atacarea mai multor monştri simultan cu viteză mare), bash (un atac foarte puternic dar lent), leap (un salt care funcţionează ca un teleport peste monştri, garduri mici şi printre gratii). Dintre toate personajele, barbarul este cel mai dinamic şi necesită implicarea cea mai mare din partea jucătorului.

Amazoana



Venită în locul arcașei din Diablo 1, Amazoana folosește cel mai bine arcurile, arbaletele și sulițele. Tocmai de aceea principala tactică pe care o aplică amazoana este lupta la distanță iar skill-urile se conformează acesteia. Cele 3 tipuri de skill sunt de suliță, arc și skill-uri pasive. Skill-urile pasive cresc șansele unor lovituri de două ori mai puternice sau protejează amazoana de loviturile de la distanță sau apropiere. Sulița, fiind o armă atât de apropiere cât și de depărtare are o serie de lovituri speciale (lovitura triplă, o lovitură foarte puternică dar care strică sulița). Arcurile și arbaletele pot fi folosite pentru a trage săgeți otrăvite, de gheață sau foc. O abilitate interesantă este multiple shot-ul care permite amazoanei să tragă cu mai mult de o săgeată o dată. Problema amazoanei e că trebuie să fie în permanență atentă la stocul de săgeți, deoarece acum ele nu mai sunt infinite.



În stânga se poate vedea lada in oraș





3 scheleți stînd de vorbă



Vrăjitoare terminând al doilea quest



Vrăjitoarea însoțită de un mercenar



cheia pentru portalul spre Tristram





Surpriză. Să fie fulgere în cimitir?



Alt obiect rar

apropiate mai repede, iar a celor depărtate mai încet pentru a crea o senzație de spațialitate. Ei bine în Diablo 2 nu prea s-a reușit acest efect, rezultatul fiind foarte ciudat, ajungându-se până la amețeală și dureri de ochi. Totuși, pentru amatorii de senzații tari, este bine de spus că efectul parallax este prezent.

Efectele vizuale sunt destul de bine realizate, iar atenția acordată detaliilor a fost destul de mare, fiecare personaj și monstru arătând destul de bine, mișcările lor fiind de asemenea foarte reale. Vrăjile sunt și ele destul de spectaculoase, însă toate acestea creează o aglomerare de efecte pe ecran în care nu-ți mai dai seama ce se întâmplă. O mențiune pentru cei care s-au uitat prea mult la poze... să nu credeți că ați înțeles ceva din ele, deoarece chiar și între a juca și a privi live este o mare deosebire. Pur și simplu totul este foarte aglomerat la un moment dat, iar dacă mai apar și bălți de sânge de la o sută de monștri omorâți într-un ecran este greu să mai înțelegi ce se petrece.

Questuri

Diablo fiind un hack'n'slash original, nu are niște questuri care să implice intelectul, ci doar mușchiul jucătorului. Interfața ne dă de înțeles că pentru fiecare act există un număr de 6 questuri. Iată care sunt quest-urile prezente în primul act al jocului.

Den of Evil - primul quest din joc - seamănă foarte mult cu poisoned water supply din Diablo. Obiectivul questului este curățarea de monștri a unui dungeon aflat în afara orașului. Răsplata pentru acest quest este un skill point (excelent pentru nivelul 1).

Blood Raven a fost una din cele mai puternice războinice, care acum a fost posedată de Andariel și face numai răutăți. Ea se află într-un cimitir, protejată de o armată de zombi. Questul este destul de greu pentru vrăjitoare sau amazoană, fără a pune vreo problemă barbarului, paladinului sau necromancerului. Răsplata este un mercenar care te va însoți până la moarte.

The Countess - o contesă extrem de rea a fost închisă în turnul său drept pedeapsă pentru sacrificiile umane pe care le practica în tinerețe. Questul nu are o mare importanță fiind mai mult o sursă apreciabilă de bani pentru personajele de nivel mic.

The Search for Cain - pentru a afla mai multe despre Andariel și neamul ei este nevoie de un specialist, și cine altcineva este mai potrivit acestei slujbe decât Deckard Cain (the elder), unul din puținii membri ai cultului anti-



Cavalerul singuratic căutînd monștrii plecați de pe calea cea bună pentru a le impune dreptatea.


Una din vacile din Cow-levelul din Diablo1


Cain fugind de Griswold printr-un portal



satanist Horadrim.
Acest quest este cel mai complex, el fiind din două părţi: Tree of Infusis, un copac unde găseşti combinaţia pentru portalul din Tristram şi, evident, Tristram (unde Griswold este undead şi monştrii zburdă pe câmpii). Questul este relativ greu deoarece se ajunge la nivel mic în Tristram.

Horadric Maulus este un ciocan antic folosit pentru crearea armelor magice. Questul este foarte asemănător cu Anvil of Fury din Diablo. Singura problemă este că acest ciocan este păzit de un frate mai mare al Butcherului, extrem de puternic pentru personaje fragile. Răsplata este crearea unui obiect rar la fierar, probabil questul cel mai profitabil din primul act. Andariel este cea care controlează hoardele de monştri din primul act, ea fiind sora mai mică a lui Diablo. Când spun mai mică mă refer ca vârstă deoarece Andariel este cel mai mare monstru din joc (cel puţin din actul 1) fiind mult mai mare ca Diablo. Puterea ei este foarte mare, principalul său atu fiind otrăvirea tuturor celor pe care îi atacă (iar otrava este destul de rea în Diablo 2). Problema cea mai mare este că nu este singură, fiind însoţită de o ceată de monştri periculoşi, făcând omorârea sa o adevărată problemă. Părerea mea (evident unii ar putea să mă contrazică) este că unele personaje ca vrăjitoare şi necromancer-ul ajung la confruntarea cu Andariel avînd nivele prea mici, fiind astfel problematică terminarea primului act cu aceştia.


Piciorul lui Wirt.. destul de sadic


Infernal cranium , obiect de set

Necromantul



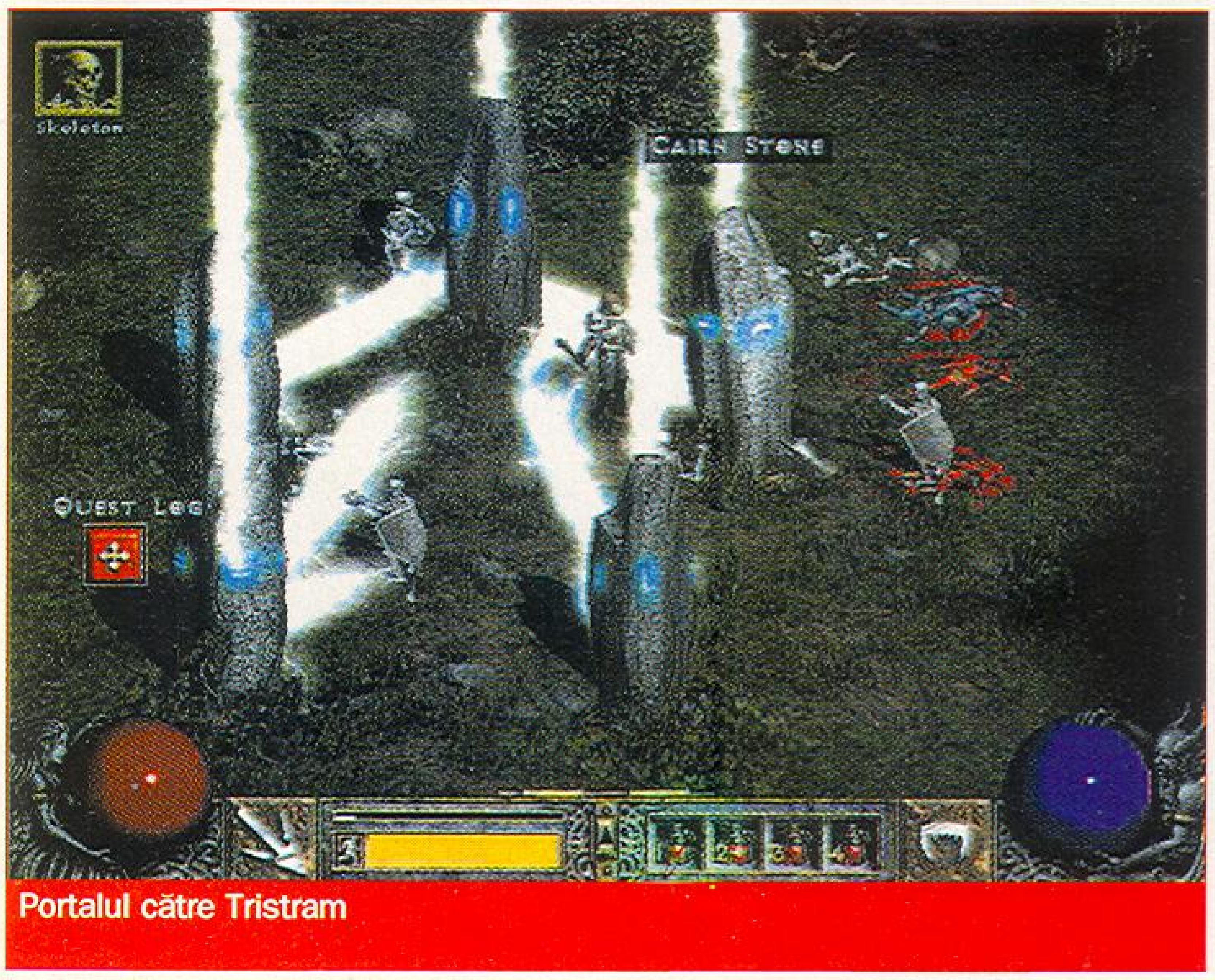
De departe cel mai original personaj din Diablo 2, necromantul se bazează mai mult pe nenorocirile celorlalţi pentru a ieşi învingător. El este singurul care poate crea monştri, fie că îi scoală din morţi sub formă de scheleţi, fie sub formă de golemi. Skill-urile necromantului sunt de conjurare (pentru ridicarea scheleţilor), poison and bone şi curse (blesteme). Vrăjile de la "poison and bone" sunt în principal vrăji ofensive care fie otrăvesc inamicul (poison dagger, poison explosion), fie sunt pur şi simplu văji de distrugere (teeth). Blestemele sunt cele mai parşive vrăji, ele scăzând abilităţile inamicilor, făcându-i să lovească mai slab, să se lovească singuri sau chiar să primească lovituri mai puternice. În timpul beta-ului am testat mai multe variante de dezvoltare a necromancerului, iar concluzia a fost următoarea: un necromancer fără scheleţi, golem şi curse-uri nu prea are şanse , deoarece până la nivelul 18 nu are vrăji ofensive destul de puternice cât să compenseze.

După terminarea ultimului quest se poate vorbi în oraş cu un individ care te duce cu o caravană către al doilea CD...din versiunea finală.

Alte observaţii

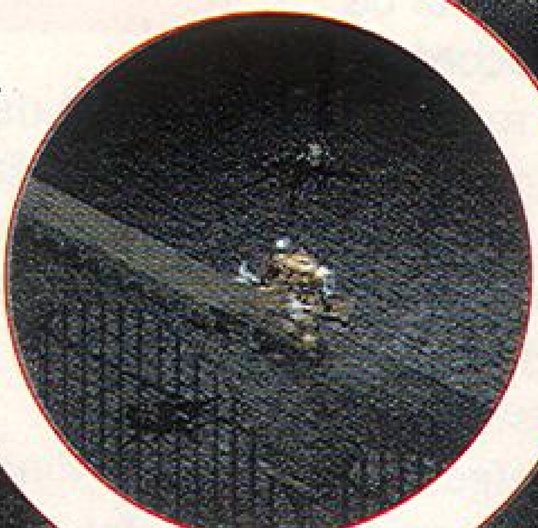
Blizzard a recurs pentru Diablo 2 la questurile în aer liber. Iniţial acest lucru pare o idee bună însă după ce mergi câteva ore pe câmpii peisajul devine monoton, chiar plictisitor. Primul act al jocului este şi cel mai vechi deci este greu de stabilit cum va fi în continuare, pentru asta urmând să aşteptăm versiunea finală a jocului (iar rejucabilitatea este totul la Diablo). Ce este interesant la Diablo 2 sunt tranziţiile între nivelele dungeonurilor şi exterior, care sunt extrem de rapide, aproape fără timp de încărcare (asta chiar şi pe 32 RAM). Ce-i drept, jocul merge foarte bine în software pe 32 RAM însă în momentul în care se foloseşte accelerarea hardware, 64 RAM devin minimul acceptabil, şi nici măcar atunci jocul nu se mişcă prea bine (în Windows 2K). Oricum, diferenţa între hardware şi software nu este prea mare. O creştere a necesarului de memorie se mai observă în momente cheie când se strâng zeci de monştri în jurul personajului (cel mai bun exemplu fiind questul cu Andariel unde calculatorul cu 32 RAM nu a mai făcut faţă).

Obiectele unice (şi o parte din cele rare) au înfăţişări speciale, dar ele nu diferă atât de mult cum au zis cei de la Blizzard. Mie mi s-au părut mult mai interesante obiectele de set, ele fiind mai folosi-



Portalul către Tristram


Barbar sărind prin pereţi




Vrăjitoare absorbită de peisaj


Barbar purtând chainmail rar


Un alt strigăt al barbarului. Dacă nu înțelegeți nimic din poză asta e


Barbarul exersând double swing-ul pe niște țapi


Alt cimitir, alte fulgere

toare. Ca să dau un exemplu am găsit o centură cu armură 31 în momentul în care centurile normale au armură 4, sau un quilted armor (piele) cu armură 47 când armura maximă este 8 la un quilted armor normal.

Obiectele magice au câteva cerințe speciale, unele putând fi utilizate numai de anumite personaje (de exemplu unele baghete numai de necromancer sau sceptre numai de paladin). Obiectele magice, pe lângă armură și rezistențe, cresc skill-urile personajelor, fiind mult mai folositoare decât cele din Diablo (un skill point capeți la fiecare nivel, iar un obiect care-ți crește un skill de 3 ori înseamnă 3 nivele în plus). Și că tot am ajuns la obiectele magice, în caz că ele se strică trebuie să pregătiți bani grei, deoarece, după cum am mai zis, în Diablo 2 totul este foarte scump (comparativ cu banii și obiectele care se găsesc), repararea unui obiect mai



de Doamne-ajută putând transforma un om bogat în om sărac.

Norocul joacă și el un rol foarte important în Diablo 2. În funcție de acesta pot pica de la monștri obiecte foarte bune, sau nu pică nimic. Eu am găsit un inel care influențează acest factor, crescându-mi șansa cu 35% de a pica obiect magic din monștri. De asemenea, și vrăjile sunt influențate de noroc. Cel mai clar exemplu este lightning-ul care este acum foarte puternic.. dacă ai noroc. El poate lua între 1 și 40 viața. Distanța între damage-ul minim și maxim este prea mare la această vrajă, un duel de lightning-uri putând, în cazuri extreme, să omoare un om extrem de repede în timp ce al doilea să stea neatins.

Gata...

Beta-testul s-a terminat, urmând stress-testul (test pentru rezistența serverelor Blizzard) care va dura o săptămână, va avea doar un singur personaj disponibil și anume Barbarul și la el vor participa o sută de mii de oameni. După terminarea acestuia jocul trebuie să atingă stadiul de GOLD (trimis spre duplicare) și apoi la magazine. Îl așteptăm cu nerăbdare și sunt șanse să vi-l prezentăm cu ocazia numărului din luna Septembrie, cel ce va urma ediției duble din această vară.

Paladinul



Paladinul nu este deloc arian cum s-ar crede la prima vedere, el fiind negru. Desigur am mai spus-o odată, dar trebuie subliniat. El este un luptător sfânt care se ajută foarte mult de magie pentru a-și domina adversarii. Este personajul ideal pentru party-uri, crescând abilitățile tuturor aliaților pe o anumită rază. Skill-urile lui sunt aure ofensive, defensive și skilluri de luptă. Acestea din urmă sunt cele mai interesante, cum ar fi sacrifice (creșterea puterii loviturilor în detrimentul sănătății proprii), zeal (atacarea mai multor adversari simultan), shield bash (paralizarea inamicilor cu scutul). Aurele defensive cresc rezistența paladinului la magie, cresc armura sau îl vindecă în caz de pericol. Aurele ofensive sunt și ele destul de puternice, crescând puterea atacurilor tuturor celor din party sau scuturilor de foc. Paladinul este singurul care poate folosi Holy Bolt, vrajă devastatoare pe undead (scheleti, zombi), dar care funcționează ca heal other când este folosit pe aliați.

Vrăjitoarea

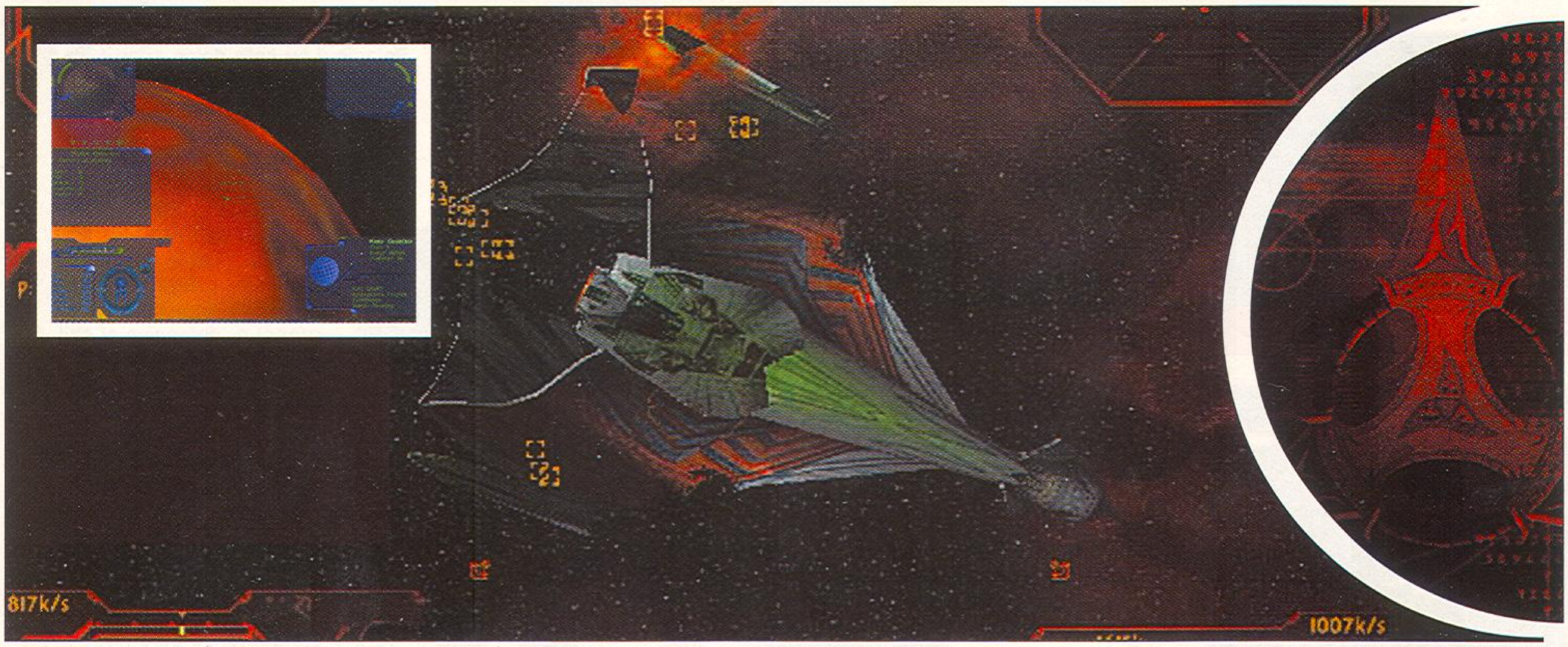


Cel mai fragil și totodată cel unul din cele mai ofensive personaje este vrăjitoarea (sorceress) care folosește puterea elementelor pentru a-și distruge inamicii. Ce-i drept, ea seamănă foarte mult cu vrăjitorul din Diablo1 dar are un arsenal de vrăji mult îmbunătățit și diversificat. Skill-urile vrăjitoarei sunt vrăjile și sunt împărțite în 3 categorii: foc, electric, gheață.

Prima categorie cuprinde vrăji gen inferno (mult îmbunătățit), fireball și firebolt. Vrăjile de gheață încetinesc mișcările adversarilor și pe lângă vrăjile ofensive frost bolt , frost nova mai cuprind și câteva vrăji defensive cum ar fi ice shield și frozen armor care protejează vrăjitoarea de atacuri la apropiere. Vrăjile care se ocupă cu electricitatea sunt charged bolt, lightning, nova, telekinesis (care pe lângă efectul de knock target back mai ia și puțin din viață) și multe altele. Vrăjitoarea este mult mai puternică decât magul din Diablo, însa doar prin diversitatea vrăjilor.


Unul din strigătele de război ale barbarului


Barbar terminând primul capitol



Protagonistul jocului este un tânăr ofițer, care dorind să își răzbune căpitanul (rănit într-un atac romulan) ajunge la comanda unui crucișător D7 și își croiește drum către elita comandanților klingonieni.

KLINGON ACADEMY

DETALII

Detalii produs	
Producător	14 D. East / Interplay
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Bd Elisabeta
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.klingonacademy.com

Detalii tehnice	
Tip joc	Sim. Spațial
Apariție	Iunie 2000
Redactor	Dragos Inoan

ALTErnative

Starlancer



Un excelent simulator militar care din păcate nu aduce nici un element nou

Tachyon



Un fel de Privateer liniar din care lipsește componenta de comerț. Nu este chiar o alternativă pentru KA dar...



Luptele în interiorul atmosferei deregleaza aparatura de bord

Seria de jocuri situate în universul Star Trek de anul acesta este departe de a se fi terminat. Klingon Academy este urmașul bătrânului Starfleet Academy iar împreună cu celelalte jocuri Elite Force (3d shooter), Starship Creator 2, Bridge Commander și New Worlds va face fanii Star Trek fericiți pe parcursul acestui an.

Ce este KA?

Klingon Academy este un simulator spațial, produs de o firmă mai puțin cunoscută numită 14 Degrees East. Ce simulează? Evident navele klingoniene. Protagonistul jocului este un tânăr ofițer, care dorind să își răzbune căpitanul (rănit într-un atac romulan) ajunge la comanda unui crucișător D7 și își croiește drum către elita comandanților klingonieni.



Romantismul imaginii este aproape indescriptibil pentru niște masculi ca noi.





Același crucișător romulan

Detalii tehnice

KA folosește un engine propriu, foarte puternic și care se mișcă destul de bine pentru câte știe să facă. Jocul oferă suport pentru plăcile compatibile D3D și Glide, iar la capitolul sunet folosește standardele EAX și A3D. KA are și opțiune de multiplayer, iar pentru acesta este necesară o conexiune minimă de 28.8 kbps.

Interfață și control

Interfața nu este foarte complexă, dar conține toate opțiunile necesare pentru un astfel de joc. Astfel totul de la detaliul grafic, numărul de voci la numărul de pachete care se trimit prin rețea poate fi schimbat după bunul plac al

jucătorului. În timpul misiunii comandantul are la dispoziție o serie de comenzi cu care poate da ordine echipajului sau poate chiar el să înlocuiască unul din ofițerii de bord. Implicit sarcina comandantului este de a pilota nava. El are la dispoziție o serie de monitoare care indică starea navei, radarul, un ecran pentru mesaje diverse precum și o listă cu ofițerii de bord pe care poate să îi comande. În momentul în care căpitanul părăsește scaunul său pentru a se duce de exemplu în camera motoarelor, controlul navei va fi



Alocarea energiei se face din sala motoarelor



Ochirea unei părți a nave asigură succesul





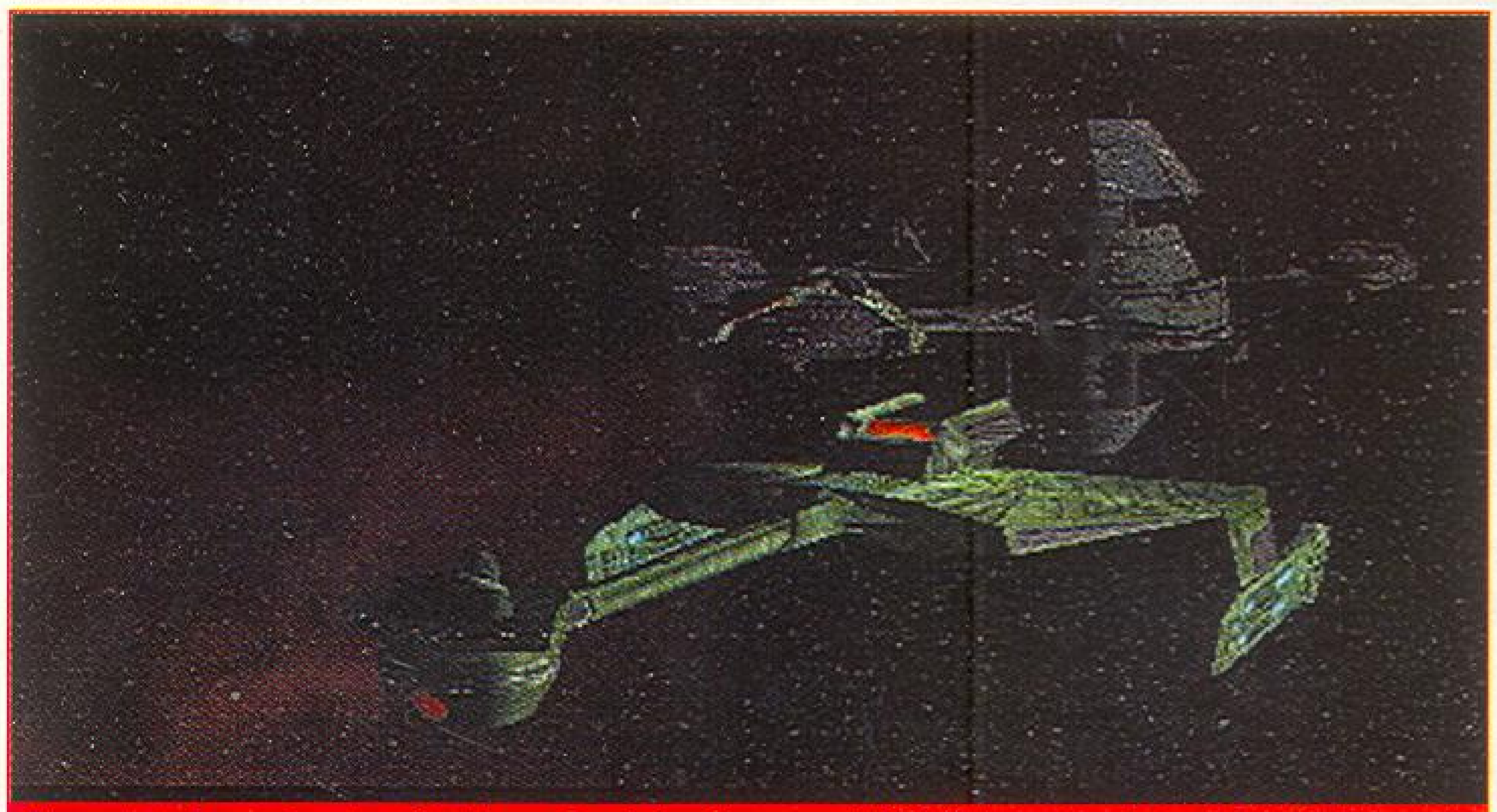
Încă puțin și explodează

preluat de timonier care va executa ultimele ordine cum poate el mai bine. Fiecare post pe care îl poate comanda căpitanul individual dă posibilitatea realizării unor manevre mult mai fine pe acel post decât ar putea fi făcute vreodată din scaunul de comandă.

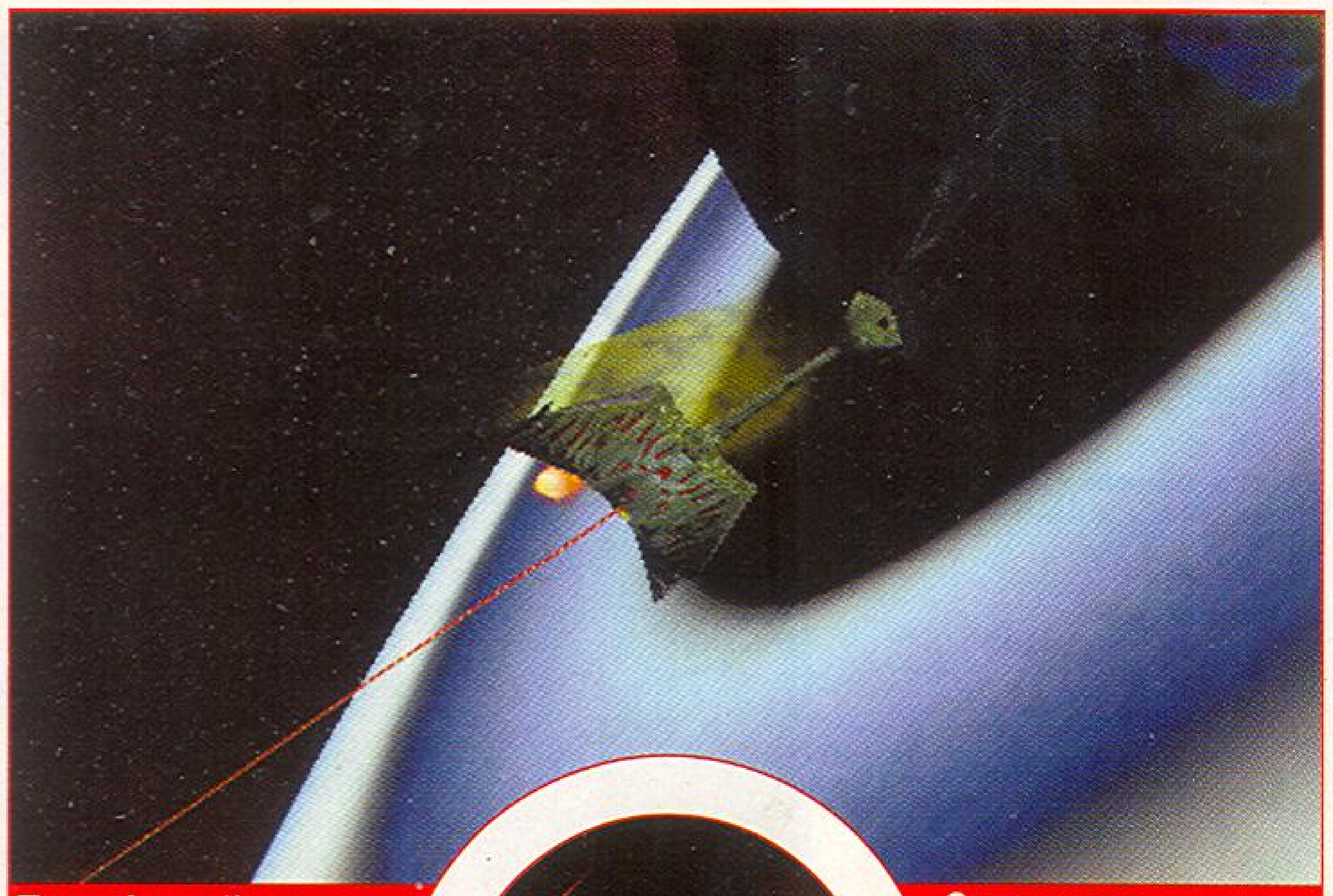
Controlul navei este mai greoi și ține seama destul de mult de inerție. Astfel ai senzația (corectă de altfel) că pilotezi o navă de câteva mii de tone, nu un bombardier un pic mai lent (vezi Battlecruiser). HUD-ul (Heads-Up-Display) dă toate informațiile necesare privind ținta curentă, obiectivele misiunii sau distanța până la țintă. O facilitate foarte interesantă a acestui joc este modularitatea tuturor navelor. Astfel o lovitură puternică într-un anumit punct al unei nave poate desprinde o porțiune destul de importantă. De exemplu poți să-i "tai" motoarele unui inamic pentru a nu mai putea fugi de tine, sau poți să-i distrugi toate armele pentru a-ți bate joc de el în consecință. Efectele vizuale sunt uimitor de bine realizate, putând vedea prin punțile distruse ale navelor cum sar scân-



Coliziunile sunt destul de dăunătoare sănătății



Secvențele animate din timpul misiunilor sunt făcute cu engine-ul jocului



Tocmai am rămas fără motoare

Game over



tei sau izbucnesc flăcări. Ce-i drept multe din aceste detalii pot fi observate doar de la distanță mică, ceea ce atrage de multe ori coliziunea frontală.

Cheia succesului în KA, la fel ca și în Starfleet Command este dozarea înțeleaptă a energiei navei. Astfel pentru ușurarea muncii căpitanului au fost create câteva setări prestabilite care au anumite destinații foarte precis determinate. De exemplu există un mod de luptă defensiv, în care majoritatea energiei este trimisă în scuturi și arme, sau un mod de vânătoare a navelor invizibile, unde energia este concentrată în senzori și motoare. Fiecare din aceste setări pot fi alterate și folosite ca baze pentru altele noi. De menționat că între două setări schimbarea nu se face instantaneu, ci treptat.
KA are și un mod multiplayer, care pune la dispoziție jucătorilor nave din 4 rase: Klingonienii, Federația, Romulanii și Gornii. Totuși din grabă vocile echipajului klingonian sunt identice cu cele ale echipajelor romulane sau ale federației. Misiunile au un grad variabil de dificultate și complexitate. Astfel cele mai simple au ca obiectiv distrugerea unor nave sau instalații aflate într-un anumit loc. Cele mai complexe misiuni au obiective multiple care trebuie completate în mai multe sisteme, deci motoarele superluminice vor fi folosite la greu.

"Relieful" misiunilor constă



Scuturile, ca și celelalte efecte speciale sunt excelent realizate

în principal din planete și meteoriți. Trebuie menționat că prin planetele gazoase sau inelele orbitale se poate călători, însă acestea vor strica nava și componentele acesteia pe măsură ce se petrece mai mult timp în ele. Impactul asupra senzorilor este și el destul de puternic, o navă aflată în interiorul unui nor de gaze fiind mai greu de reperat. Alte facilități prezente în film, cum ar fi folosirea motoarelor superluminice în interiorul sistemelor solare, sunt și ele prezente și sunt vitale atât pentru misiunile single player cât și pentru retrageri strategice pe multiplayer.

Concluzie

Klingon Academy este un simulator spațial destul de reușit, iar ce am văzut eu până acum din demourile care au fost lansate pe Internet a fost chiar impresionant din multe puncte de vedere. Interesant este că s-a reușit crearea atmosferei de pe Quo'nos (planeta de baștină a klingonienilor) foarte bine atât prin muzică, voci cât și poveste. Fanii Star Trek nu ar trebui să treacă cu vederea acest joc.

SOLDIER OF FORTUNE

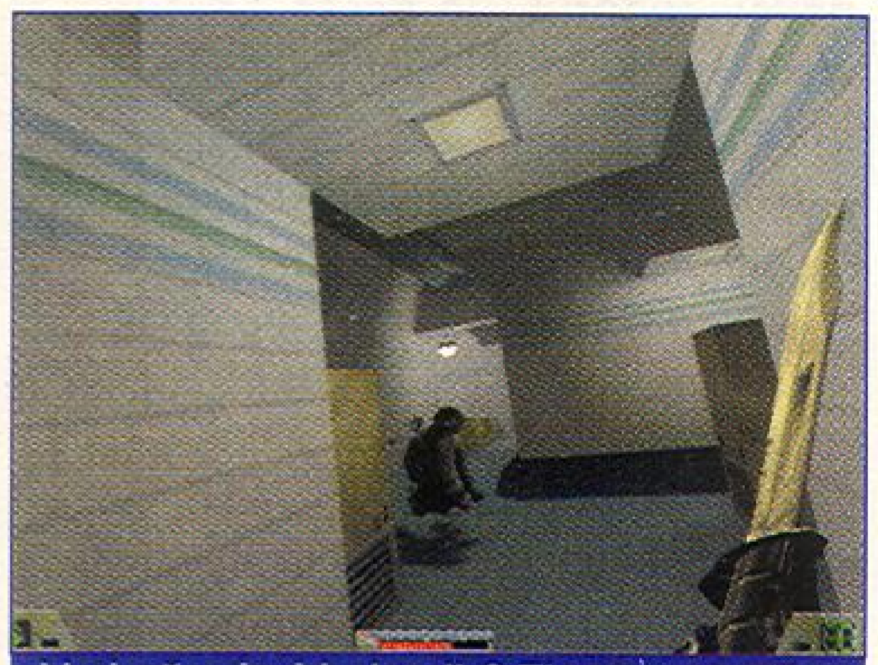
Vei avea de luptat cu o organizaţie teroristă implicată în furtul unor arme nucleare ruseşti, participând în acelaşi timp la recuperarea armelor în cauză

DETALII

Detalii produs	
Producător	Raven
Distribuitor	Activision
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	www.activision.com

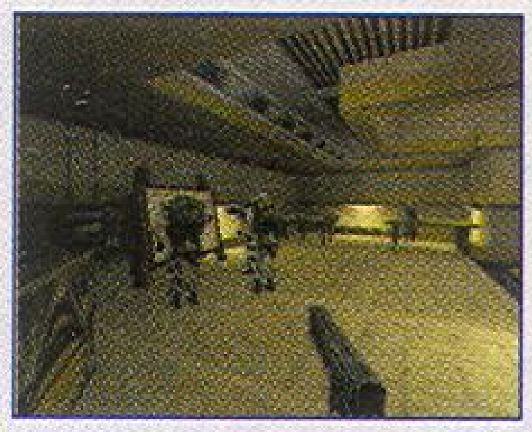
Detalii tehnice	
Tip joc	FPS
Apariţie	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu


Aceasta NU este o piscină, şi în general startul curselor nu se dă cu arme cu amortizor. Ruşii ăştia...


Vrei să prinzi bulgarii ? Ţine o antenă ... Da, acolo lângă ureche se pune

ALTErnative

Half Life

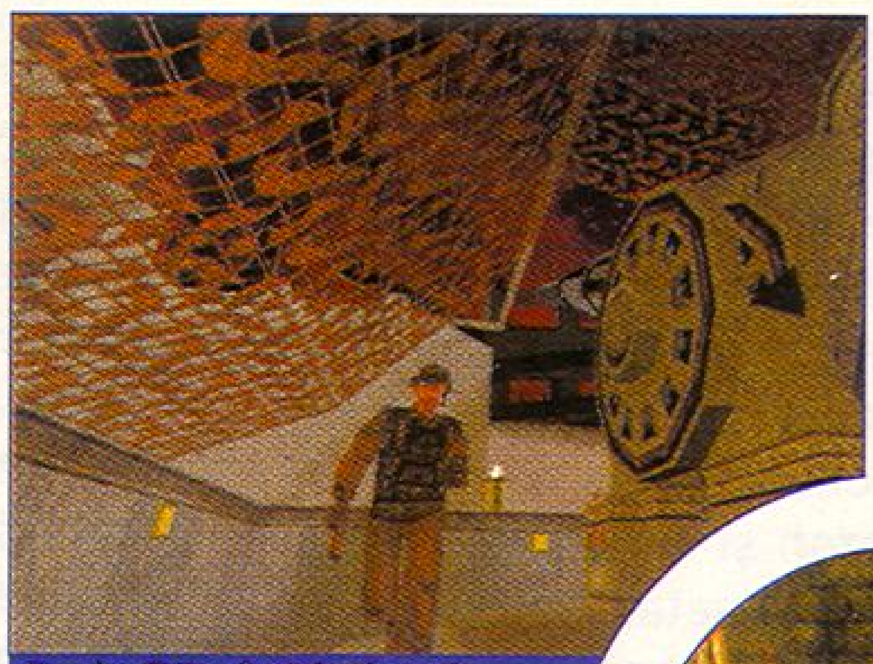


Cel mai bun 3D shooter "clasic", cel puţin pe modul single-player.

Rogue Spear



Tot acţiune realistă, dar mult, mult mai realistă. Operaţiuni anti-tero pasionante, spionaj etc.


De la Pământ la Lună


I'm a camper baby ... so why don't I kill you




Din programul de azi - Sârbii din afara clădirii dumneavoastră

Orientat iniţial spre genul Spec Ops, Soldier Of Fortune a ajuns pe piaţă sub forma unui joc de acţiune în toată regula. Eu personal aş fi preferat prima abordare, dar chiar şi un joc de acţiune bine făcut - cum a fost Half Life - poate fi interesant.

SOF ne propune să intrăm în pielea unui mercenar, plătit să îndeplinească diferite misiuni mai dubioase în care guvernul american nu îşi poate permite să se implice oficial. Realizat în colaborare cu revista care poartă acelaşi nume şi avându-l drept consultant pe John Mullins, un om implicat în trecut (se zice) în asemenea afaceri, jocul surprinde totuşi printr-o lipsă de realism totală în conceperea misiunilor. Mercenarul în cauză este un soi de Rambo, care chiar dacă pleacă în misiune însoţit de un amic, se desparte de acesta cu prima ocazie şi face toată treaba singur, nu are nevoie de încă cineva să-i asigure spatele şi rezolvă totul în cel mai zgomotos mod cu putinţă. Sigur, el serveşte bine scopului jocului, dar nu acelaşi lucru se poate spune despre design-ul nivelelor. Acestea sunt în general liniare, nu ai mai multe posibilităţi de abordare a unei situaţii şi îţi lipseşte cel mai mic element de planificare. Nu vei şti încotro să te îndrepţi, dar, ce contează, dacă mergi drept înainte sigur ajungi la capăt.

De-a lungul jocului, vei avea de luptat cu o organizaţie teroristă implicată în furtul unor arme nucleare ruseşti, participând în acelaşi timp la recuperarea armelor în cauză. Misiunile tale se vor desfăşura prin locuri ca metroul New Yorkez, Irak, Kosovo (unde sârbii vor să folosească un F-117 capturat şi una din bombe), Tokyo şi Africa. Din păcate, design-ul nivelelor de la început (exceptându-l pe al doilea, care reprezintă un tren în plin mers) este destul de convenţional, limitându-se la tunele, camere mici şi spaţii exterioare restrânse. Datorită acestora, cu toată tematica "realistă", acţiunea nu se deosebeşte cu mare lucru de cea din jocurile de tip Quake. O dată ce ai ajuns în Irak însă, lucrurile iau altă faţă şi devin mult mai interesante. Parcurgerea nivelelor nu presupune o mare inteligenţă din partea jucătorului, în sensul că puzzle-urile pe care le întâlneşti aproape că nici nu se pot numi aşa.

GHOUL

Deşi motorul grafic din Soldier Of Fortune este derivat din Quake 2, legătura aceasta nu este evidentă

SOLDIER OF FORTUNE

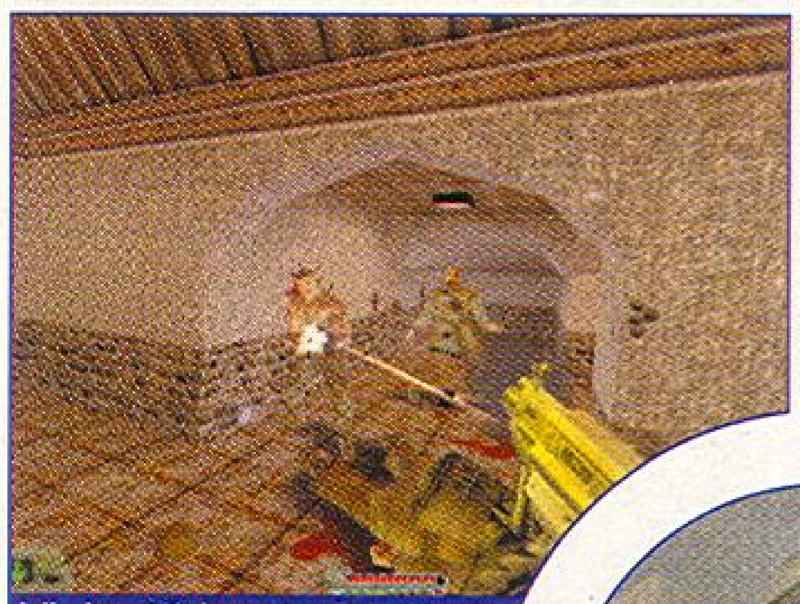
Porniți jocul cu "sof.exe +set console 1"

CHEATBOX

- **heretic** - Modul god (invincibil)
- **phantom** - Mers prin pereți
- **ninja** - Inamicii nu te văd
- **elbow** - Primești prima jumătate din arme
- **bigelbow** - Primești a doua jumătate din arme.

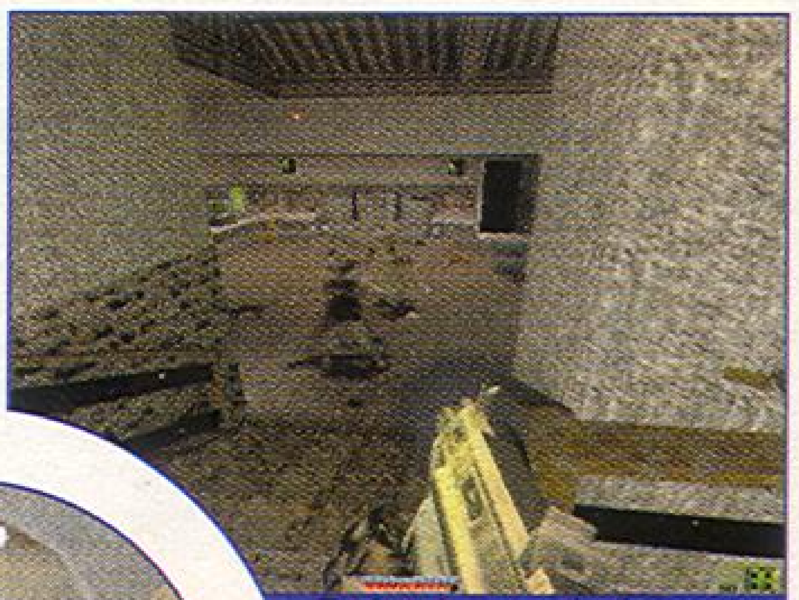
Pentru a accesa orice hartă se dă "MAP nume". Numele hărții corespunde cu primele 3 litere ale nivelului sau prescurtarea lui. Exemplu: GERMANY 1= GER1, NEW YORK 2= NYK2

deloc. Una din principalele deosebiri este sistemul de modelare al personajelor - GHOUL. Acesta a fost făcut parcă pentru a aduce violența pe ecran, reprezentarea corpului uman și a modurilor în care acesta poate fi dezasamblat fiind foarte detaliată. Fiecare corp cuprinde 26 de zone separate ce pot fi lovite, reacția posesorului său fiind adecvată pentru fiecare dintre ele. Un om împușcat în picior va țopăi urlând de durere, ținându-se de locul respectiv, iar unul care a recepționat cu fruntea un cuțit în zbor se va prăbuși instantaneu. În mod neverosimil însă, același om care a țopăit mai devreme va începe să tragă din nou asupra ta peste câteva secunde, fără nici o problemă.



Violență la maxim



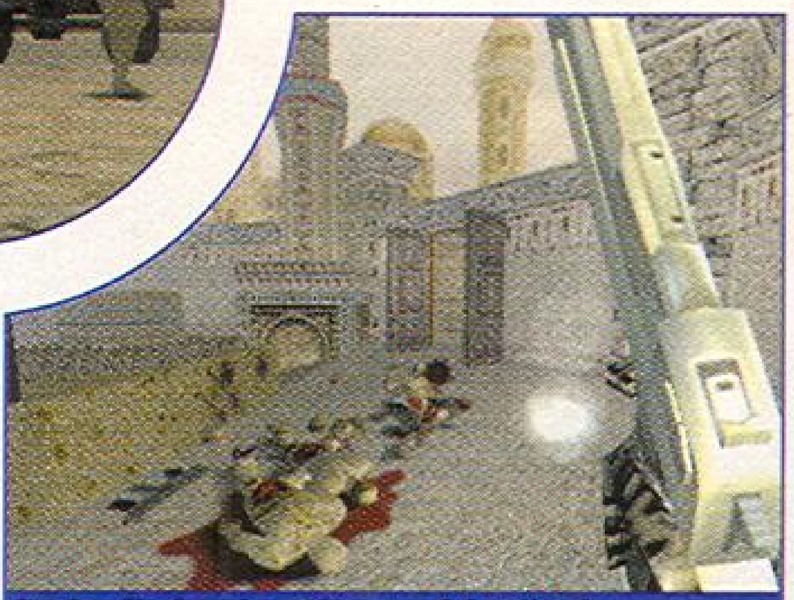


Doi adversari sincronizați spre podea

O dată ce adversarii au trecut de faza durerii și au poposit pe podea, poți să te apropii și să îți examinezi opera. Cu opțiunile de violență video la maxim, poți vedea (în funcție de ustensilele folosite) orificiile de intrare și ieșire ale gloanțelor, eventualele membre desprinse de trup, priveliști care în general se vor foarte sadice, dar care nu se apropie totuși nici pe departe de modul cum arată așa ceva în viața reală. După un timp, noutatea va dispărea și acest "realism" va fi neglijat de jucătorul ocupat doar să creeze cât mai multe cadavre, fără să le mai și admire.

Strecurătorul

Raven a introdus în interfața jocului câteva elemente interesante, printre care am remarcat în mod pozitiv tratarea grenadelor ca arme și nu ca obiecte - care îți permite să le folosești în timp ce ții arma la îndemână. Este de notat și senzorul de detectare a sunetului propriu, care îți permite să vezi cât de zgomotos ești. Teoretic acesta ți-ar permite să te supraveghezi îndeaproape (cu texte de genul "nu-ți mai trage nasul - te aude inamicul") pentru a scăpa auzului celor ce-ți vor răul. Practic însă, doar în cazuri extreme (schimburi de focuri prelungite + explozii), se va întâmpla să ajungi la nivele periculoase. Folosirea



Irak. Baie de sânge. Mutilări.

armelor silențioase este mai degrabă o problemă de gust decât o necesitate, iar scripturile prezente în design-ul nivelelor îți fac strădaniile hoțești inutile în multe situații. Astfel, de multe ori, te vei strecura cu mare atenție, fără nici un zgomot, pentru ca depășirea unei anumite "linii" să genereze brusc un asalt frontal din partea opoziției.

Din fericire, AI-ul cu care te confrunți nu excelează nici pe departe, neexistând cooperarea între soldați, care face deliciul lui Half Life. Mai mult, aproape întotdeauna te vei



Uh, bine că își ține mațele pentru el

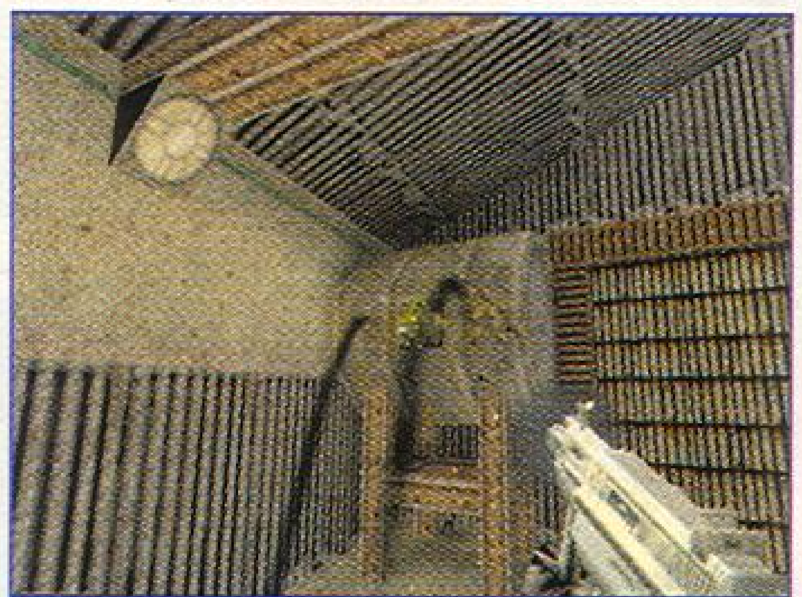
putea sustrage detecției folosind tastele pentru "aplecat după colț", pentru că nimeni nu pare capabil să sesizeze o ditamai pușca cu luneta ce răsare la doi pași distanță, împreună cu proprietarul, decât dacă este vizibil tot corpul. Prezența ostatecilor/spectatorilor nevinovați în anumite nivele adaugă un minim de tensiune jocului, în sensul că nu e bine să tragi chiar în tot ce mișcă. Asta pentru că un număr prea mare de victime civile vor duce la pierderea jocului, iar unele personaje îți pot da informații utile (dar nici pe departe indispensabile).

Pentru a concluziona, cred că





O altă victimă nevinovată a cruzimii mele. Never surrender! Pistolul Desert Eagle magnum .44 (purtând alt nume în joc) este incredibil.



Distrugerea decorului este destul de plăcută

SOF este un joc dedicat exclusiv celor care au agreat single player-ul de la Quake 1 și 2, dar ar prefera mai degrabă să se joace de-a Rambo decât de-a Space Marine. Violență cu o doză minimă de gândire este tot ce vă oferă acest joc, dar dacă vă apucați de el, măcar aveți răbdare să ajungeți până la ultimele nivele.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII		APRECIERI
Plusuri	**Procesor**	Soldier of Fortune / Half Life / Rogue Spear		7.0
- Modelarea oamenilor și a suferinței lor - Folosirea grenadelor	P200 (P2-300) **Video** SVGA 2Mb 3D			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- AI destul de prost - Unele nivele clasice ca design - Multiplayer slab	64/128 Mb	55		
	Hard	**Link Recomandat**		
	700 Mb	http://www.activision.com		

ULTIMA IX ASCENSION

Personajul pe care îl controlezi este un tînăr obişnuit care trăieşte în lumea reală şi care are o legătură ciudată cu o lume de poveşti în care ajunge prin intermediul calculatorului

DETALII

Detalii produs	
Producător	Origin / EA
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Bd Elisabeta
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.ea.com

Detalii tehnice	
Tip joc	RPG / Adventure
Apariţie	A apărut
Redactor	Cristian Radu

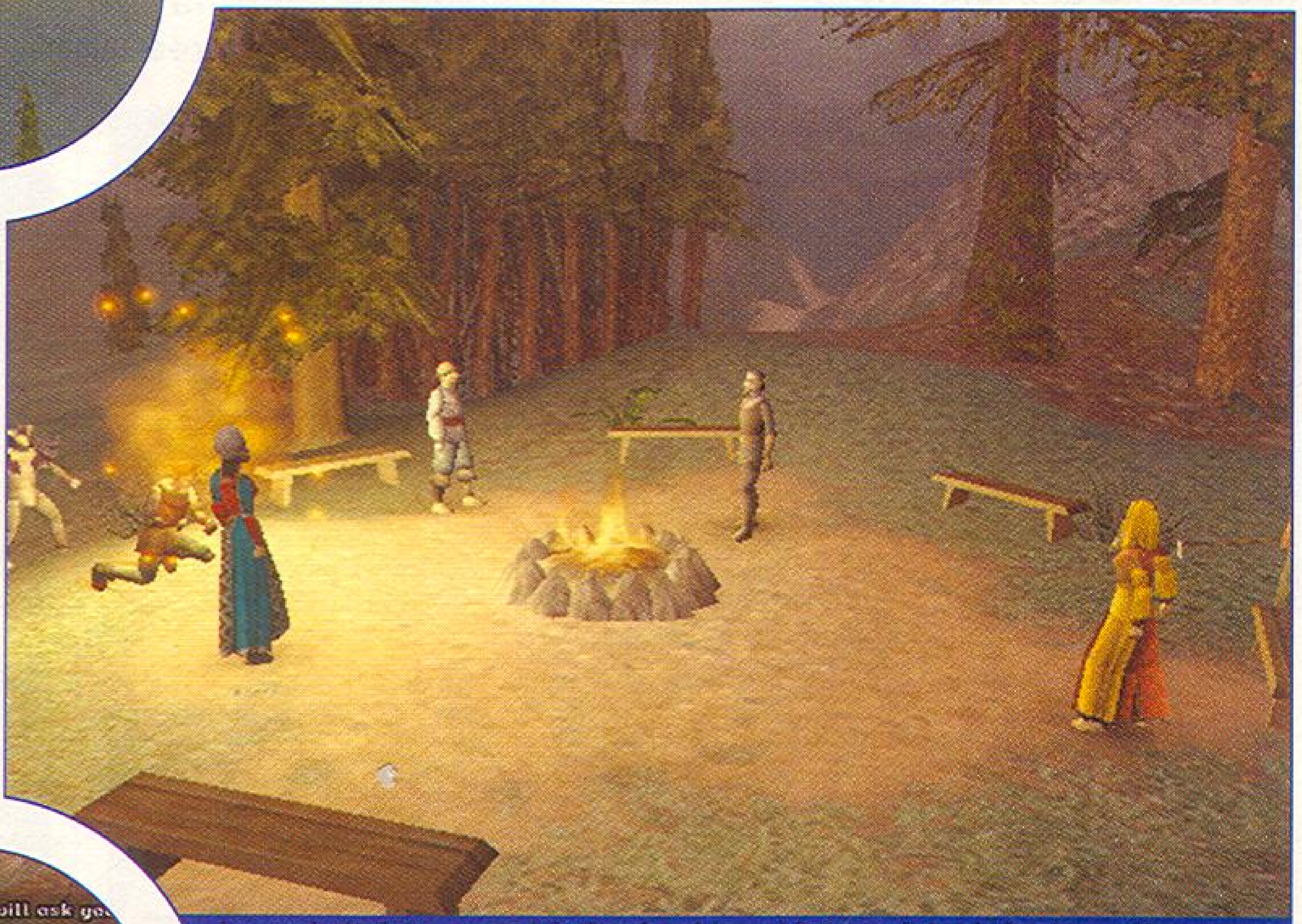
Cu greu mai apar jocuri foarte bune în ultima vreme, deşi computerele au devenit din ce în ce mai puternice. E interesant de văzut ce înseamnă un joc bun acum, şi ce însemna un joc bun acum câţiva ani. Acum, producătorii de jocuri se concentrează foarte mult asupra aspectului grafic. Avem procesoare rapide, avem plăci video performante. Foarte multe jocuri au devenit practic demonstraţii ale puterii grafice ale calculatoarelor personale, gameplay-ul trecând pe un plan secundar. În urmă cu ceva timp acest lucru nu se întâmpla prea des. Desigur, jocul trebuia să arate bine însă gameplay-ul era mult mai important. Seria Ultima a avut întotdeauna câte ceva din ambele lumi, adică o poveste puternică şi un stil de joc interesant erau susţinute de o grafică pe măsură. Ultima 9 nu face excepţie de la regulă.

"A fost odată ca niciodată..."

Povestea care te introduce în atmosfera jocului este importantă, ceea ce este şi mai important este ca aceasta să nu se termine în momentul în care începi să joci. Ultima 9 are în spate o lume de vis, bazată pe elemente de folclor britanic, cu personajele sale, cu oraşe şi cu animale fantastice. Este originală tocmai prin particularizări, oraşul Britain există încă de la Ultima 1, ţinutul la fel, prietenii pe care îi întîlneşti au existat şi în jocurile din urmă, par a avea o viaţă a lor personală în această lume. Jocul nu are nevoie practic să creeze o introducere, aceasta este doar un pretext pentru o nouă aventură cu balauri, peşteri misterioase şi vrăjitori malefici. Este interesant că Garriot, creatorul jocului, sugerează că jocul este de fapt o poveste interactivă, chiar de la început. Personajul pe care îl controlezi este un tînăr obişnuit care trăieşte în lumea reală şi care are o legătură ciudată cu o lume de poveşti în care ajunge prin intermediul calculatorului...


Oraşul de cristlelor apărat de Gargoyles




Lucruri ciudate se pot întîmpla chiar şi între prieteni de drumeţie. Locuitorii unui sat din apropiere sunt atacaţi de nişte vrăjitori răuvoitori


Plajele sunt infestate de crabi gigantici




Ciclul noapte-zi se succede în mod natural ca şi perioadele ploioase


Nu toţi locuitorii satelor sunt binevoitori faţă de Avatar...

Cu toate că premizele există, Ultima 9 nu neglijează introducerea în atmosfera jocului. În Britain, ţinutul în care timpul s-a oprit, forţele malefice încearcă iarăşi să cîştige teren, iar de data aceasta acţionează direct asupra sentimentelor oamenilor din ţinut. În număr de 7, mila, compasiunea sau mărinimia sunt pervertite de apariţia unor turnuri misterioase în interiorul ţinutului.

ALTErnative

Baldur's Gate



Un RPG clasic, pentru fanatici, bine implementat şi cu quest-uri multe şi interesante. Grafica lasă de dorit dar jocul este super.

Asheron's Call



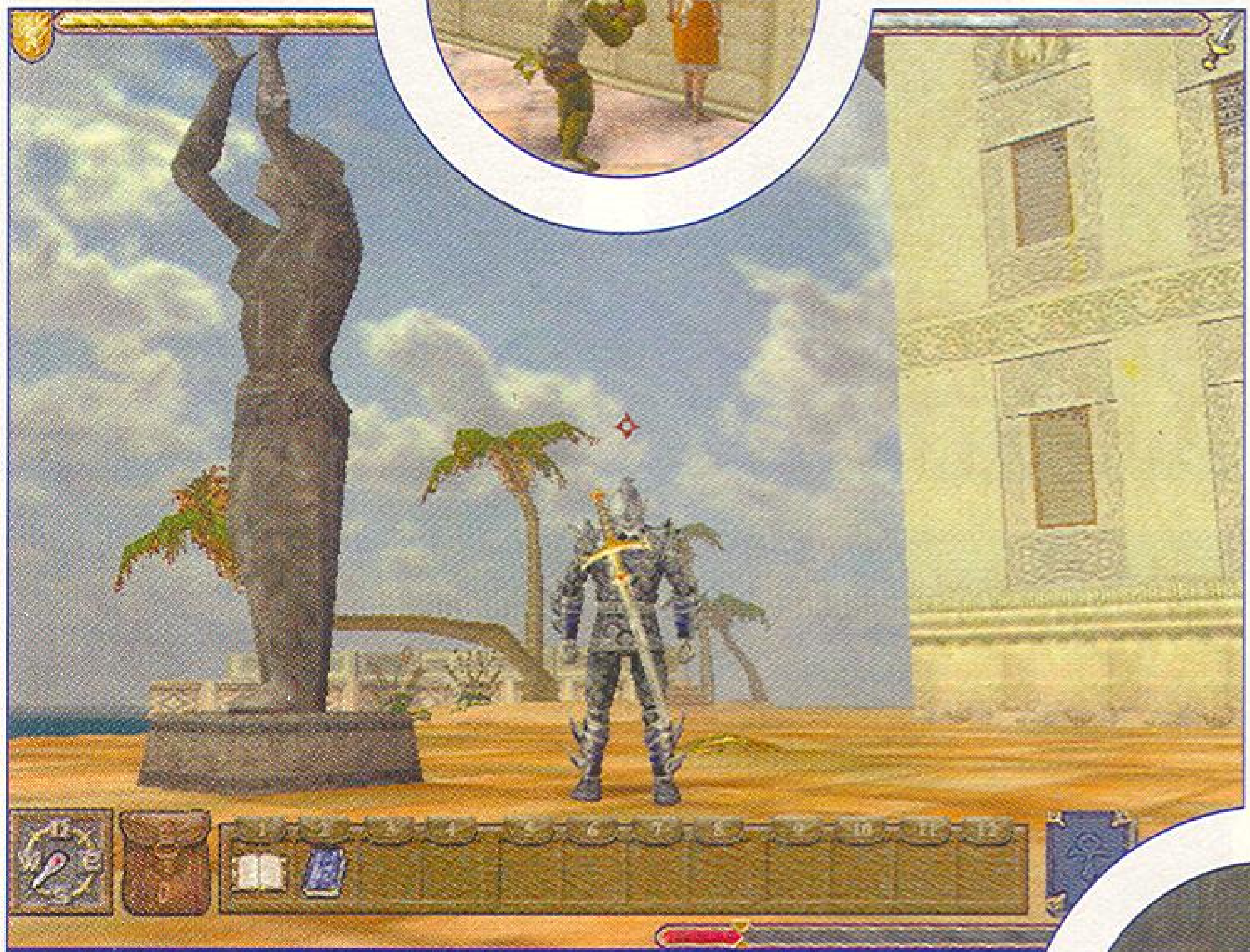
Probabil unul dintre cele mai bune RPG-uri actuale. Beneficiază de grafică 3D şi de un spaţiu de joc imens, însă se joacă doar pe Internet.

Desigur putea să existe o poveste de genul "a fost furată fiica împăratului și acum tu ești cel care trebuie să o salvezi din turnul de fier" însă ar fi fost prea simplu, ar fi fost o ofensă la adresa jucătorului, lucru pe care mulți alți producători îl fac cu nonșalanță pentru a mai acoperi un segment de vârste... Lumea în care se desfășoară întâmplările este imensă. Sigur, 2 CD-uri nu par multe când au început să apară atâtea jocuri de la 3 CD-uri în sus... Însă într-adevăr Britain este mare ca întindere. Există munți de urcat, există mlaștini de ocolit, există mări de traversat. Însă nu mărimea contează în acest caz, ci atenția



Intrarea într-un dun-geon, ascunsă în nori





Unul din orașele suspendate deasupra mării. Și aici ca și pe insula piraților casele au fundația clădită pe piloni de lemn.

la detaliu pe care o întâlnești oriunde ai merge. Pădurile par reale, cu păsările și fluturii lor, copacii sunt diferiți, nu se repetă monoton, fiecare colțișor te face să te oprești și să te întrebi dacă cineva s-a gândit să creeze acel luminiș sau există acolo din întâmplare. Pe munți trebuie efectiv să te cațeri, fiecare bolovan sau stâncă trebuie să o folosești ca să ajungi sus, dacă nu vrei să folosești potecile. Practic fiecare loc este atât de încărcat de detalii încât mare parte din timp îl folosești ca să descoperi din curiozitate lucruri și locuri noi, chiar dacă nu vrei să faci asta. Efectiv te poți pierde și la propriu, și la

figurat, lucru deosebit, mai ales că totul se întâmplă într-o lume virtuală.

"Britannia nu va fi niciodată îmblânzită..."

Este foarte greu să creezi un joc care să-ți ofere o libertate mare de alegere a acțiunilor pe care vrei să le întreprinzi.





Ruine ciudate aduc aminte în multe locuri de vremuri mai bune.

Puține jocuri au reușit în acest domeniu, iar Ultima 9 este unul dintre ele. Chiar dacă cere mult timp pentru a-l termina, datorită locurilor în care trebuie să ajungi și a questurilor pe care le ai de făcut, jocul poate fi reluat din nou, dintr-o altă perspectivă

ULTIMA IX ASCENSION

CHEATBOX

Pentru a merge oriunde pe hartă

- Mergi în spatele casei la manechinul de antrenament.
- Manechinul este atîrnat de o spînzurătoare pe care trebuie să sari. După ce ai sări pe aceasta sari gardul. În partea
- dreaptă după ce ai sărit este un copac la baza căruia se află un tufiș. Prin încercări repetate apeși un comutator ascuns și îți vor apărea teleportoare care te vor duce în zone diferite ale ținutului Britania.

oricând. Ascension este un soi de hibrid fericit între un adventure și un RPG. Elementele de RPG ajută la rejucabilitate, spre exemplu la început în funcție de un set de întrebări puse de o ghicitoare în cărți, poți intra în Britain cu mai multe personalități (cum ar fi cleric, paladin sau rogue) fiecare având caracteristicile sale de putere, vitalitate, putere de concentrare. Desigur, în funcție de acestea, evoluția personajului și rezolvarea jocului poate diferi foarte mult. Magia este abordată și ea într-un mod aparte. Ca și la alte RPG-uri trebuie să acumulezi puncte de experiență pentru a putea realiza vrăji de un nivel mai mare. Totuși, similitudinile se opresc aici, Ultima 9 bazându-se mult pe un sistem de combinare a unor elemente primare care se găsesc în natură. Ca în povești, trebuie să aduni buruieni, pietre cu proprietăți magice, diverse obiecte ale caror denumiri și descrieri le găsești într-o cărțulie mare pe care o ai tot timpul asupra ta. În plus vrăjile sunt incantate într-un loc special ales (lumânări în jur, elemente cabalistice) necesitând cunoașterea unor formule literare secrete.

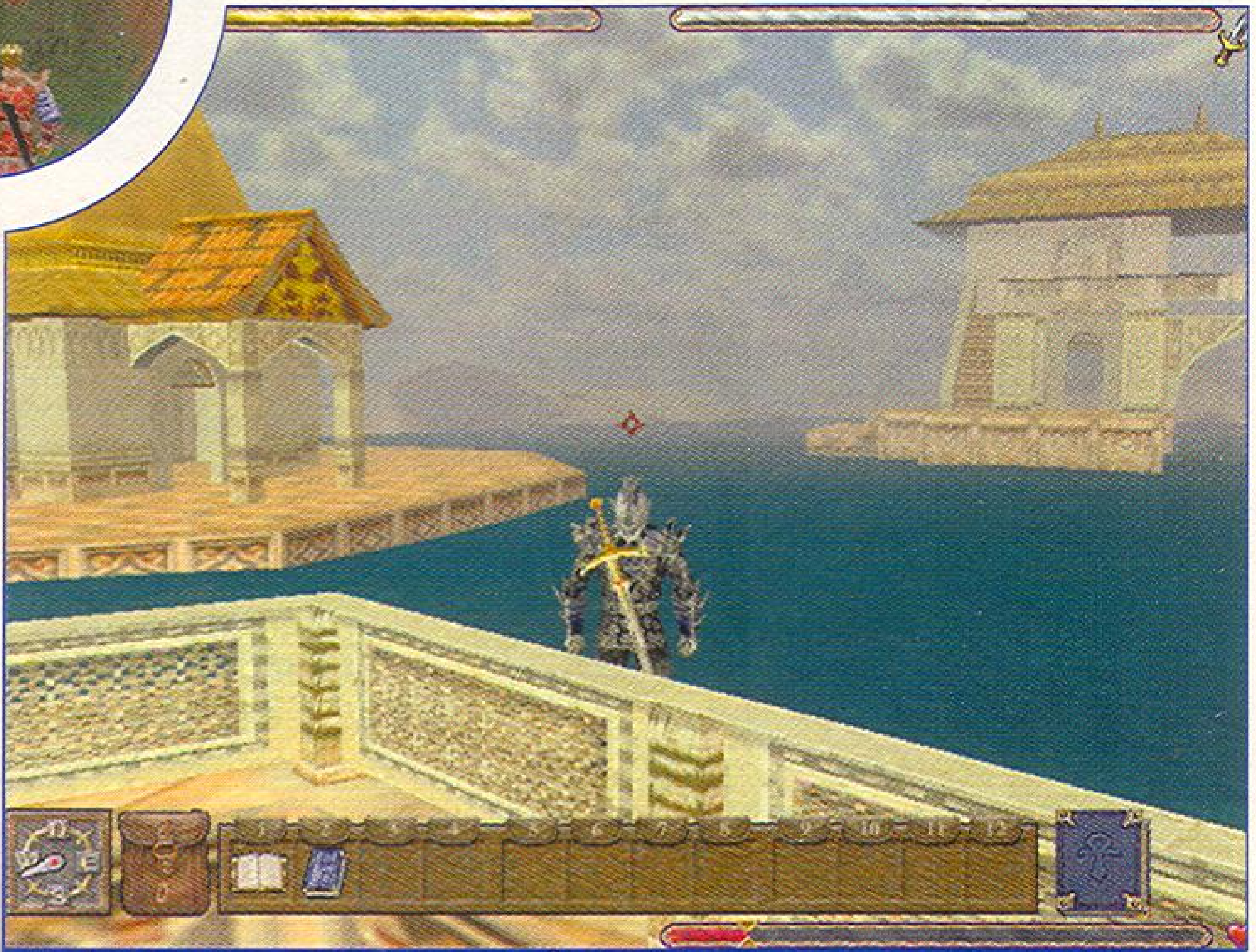
Stilul adventure este prezent și el mai mult prin ascunderea stat-urilor RPG, care devin în acest fel mai



Un crab încăpățînat a uitat de plajă...



În unele locuri fantome mai mult sau mai puțin prietenoase...

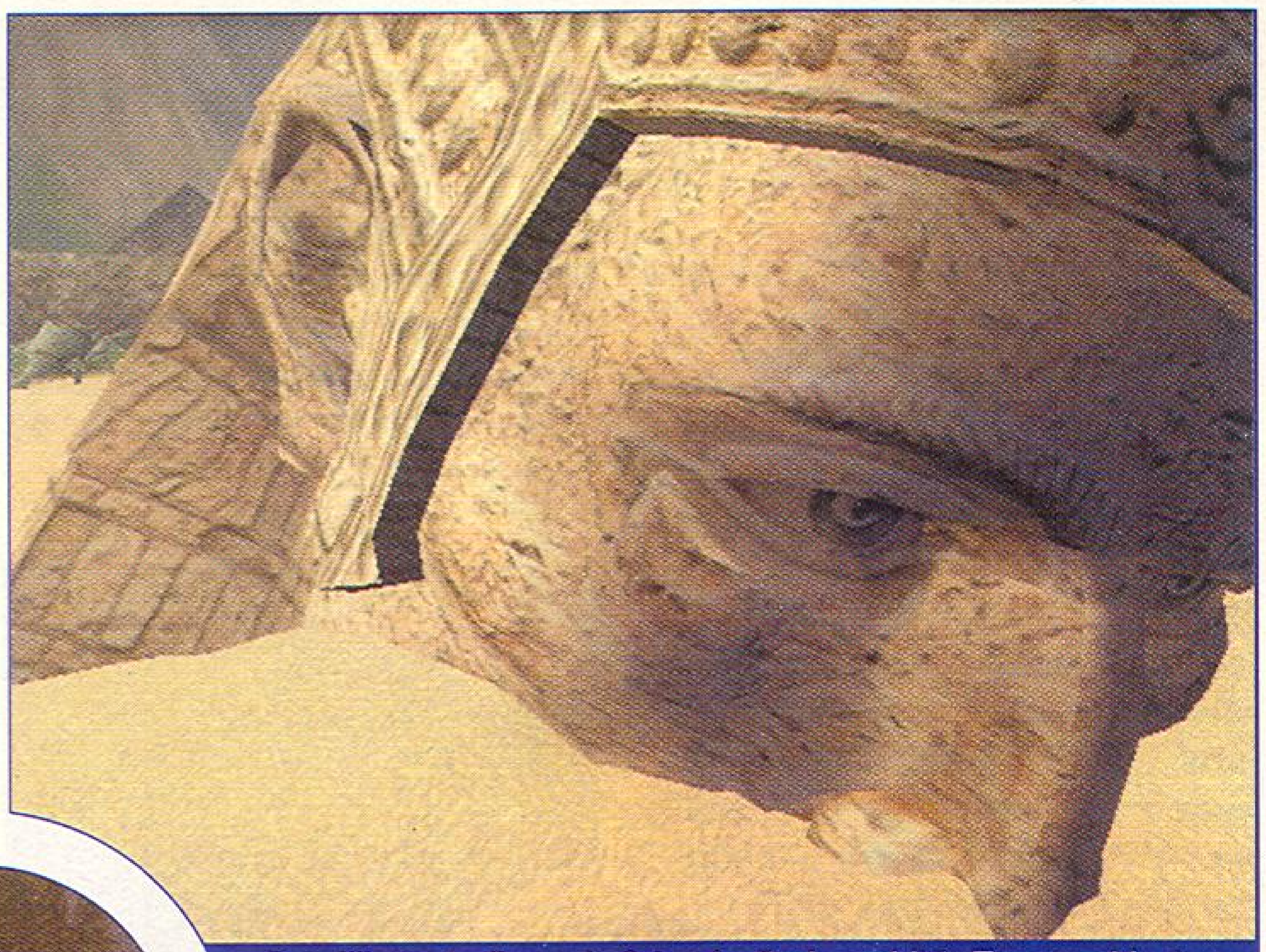


Același oraș suspendat pe mare. În depărtare se vede cel mai apropiat mal, din păcate traversarea înot nu este recomandată datorită balenelor uriașe.

puţin sesizabile, dar şi prin tipul quest-urilor şi prin interacţiunea cu NPC-uri (personajele controlate de calculator) care aduc foarte mult cu o poveste poliţistă al cărei mister se adânceşte din ce în ce mai mult cu fiecare personaj întâlnit. Chiar şi grafica te face să te gândeşti la o aventură, cel mai apropiat joc ca atmosferă fiind Monkey Island. Plaje măturate de valuri, comori ascunse sub apă, hărţi misterioase şi criptice, insula piraţilor, hanuri, toate acestea sporesc imersiunea într-o aventură fascinantă.

"O lumină ireală cuprinde valea în care cobor..."

Ultima 9 nu face compromisuri în ceea ce priveşte grafica. Nu încearcă să fie realistă, deoarece ar strica toată atmosfera. În schimb, prin cromatică şi detaliu sporeşte impresia de poveste la care iei parte, în mod direct. Maşinării ciudate, apusuri de soare pe malul mării, plaje în care picioarele lasă urme care sunt şterse mai apoi de valuri, ninsori puternice prin munţi, focurile de tabără ale piraţilor, torţe prin peşteri întunecate, toate acestea creează o lume ireală, perfectă pentru Ultima 9. Desigur, toate acestea costă, în sensul că trebuie să ai un calculator puternic dacă nu vrei să faci compromisuri la



Detaliile texturilor este într-adevăr deosebită. Fiecare obiect din Britannia beneficiază de aceaşi calitate indiferent de loc



Altă perspectivă asupra ruinelor.





Intrarea principală în castelul Britain



Ieşirea de la estul oraşului, spre pădure



Nu departe de castel, probez sabia pe amici





Sfera luminoasă care apare în mod ciudat în cele mai neaşteptate locuri



Grafică deosebită la cel mai înalt nivel. Există şi influenţe evidente din mitologie

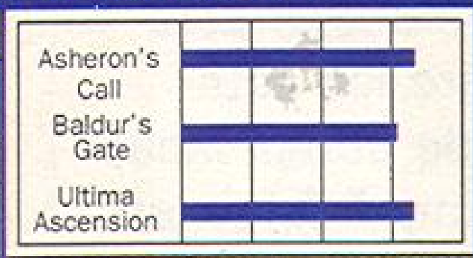




Hei uite, Foişorul de Foc în stînga...am ajuns la Bucureşti

calitate. Însă întotdeauna jocurile din seria Ultima au pus probleme, fiind cu un pas înaintea hardware-ului. Ultimele patch-uri însă au îmbunătăţit performanţele semnificativ, chiar şi pe un calculator obişnuit jocul desfăşurându-se fluent. Sunetul este la cel mai înalt nivel. Muzica, adecvată temei, nu supără niciodată crescând în intensitate în momentele cruciale. În plus, aproape toate dialogurile sunt vorbite, iar cei care au interpretat personajele au fost foarte bine aleşi, cunoscându-şi meseria. Spre exemplu, la un moment dat există un dialog cu o ghicitoare a cărei voce seamănă izbitor de mult cu cea a Oracolului din Matrix, calmă, caldă, meticuloasă. Cei care au plăci audio care suportă standardul EAX vor beneficia de efecte sonore 3D suplimentare care adaugă o notă în plus atmosferei. Un adevărat tur de forţă pentru Origin la acest capitol.

Seria Ultima este legată fără îndoială de numele unui singur om, Richard Garriot, cel care a impus stilul jocului. Nu se poate spune că Ultima este un RPG clasic sau un adventure, însă atât acestea, cât şi programatorii de la Origin au construit o capodoperă de joc pe care îl poţi lua oricând din raft pentru a-l degusta din nou ca pe un vin bun.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII		APRECIERI
Plusuri	**Procesor**	 		9.0
- Grafică excelentă - Atmosferă superbă - Sunet foarte bun	P300MMX			
	Video			
	D3D 16Mb			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Cerinţe de sistem mari - Necesită patch-uri pentru anihilarea bug-urilor din versiunea iniţiala	64/128 Mb	92		
	Hard	**Link Recomandat**		
	1000 Mb	http://www.u9.com		

XtremPC cauta redactori talentati pentru posturile de redactor jocuri si redactor hardware. Pentru a te califica pentru aceste posturi ai nevoie de cunostinte solide in domeniu, de un sistem puternic acasa, de acces internet, umor, inspiratie, capacitate de sinteza si nu in ultimul rind disponibilitate de munca. Lucrul se desfasoara in cadrul unui colectiv tinar intr-un mediu dinamic, rapid care evolueaza in permanenta, capacitatea de adaptare fiind esentiala pentru orice candidat. Daca simti ca intrunesti toate aceste conditii si ai si ceva in plus de oferit, suna la 231.28.66 sau scrie-ne la redactia@xtrempc.ro pentru detalii suplimentare.

Detalii

Detalii produs	
Producător	Jane's CS
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Bd. Elisabeta
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro

Detalii tehnice	
Tip joc	Sim avioane
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

ALTErnative

Falcon 4.0

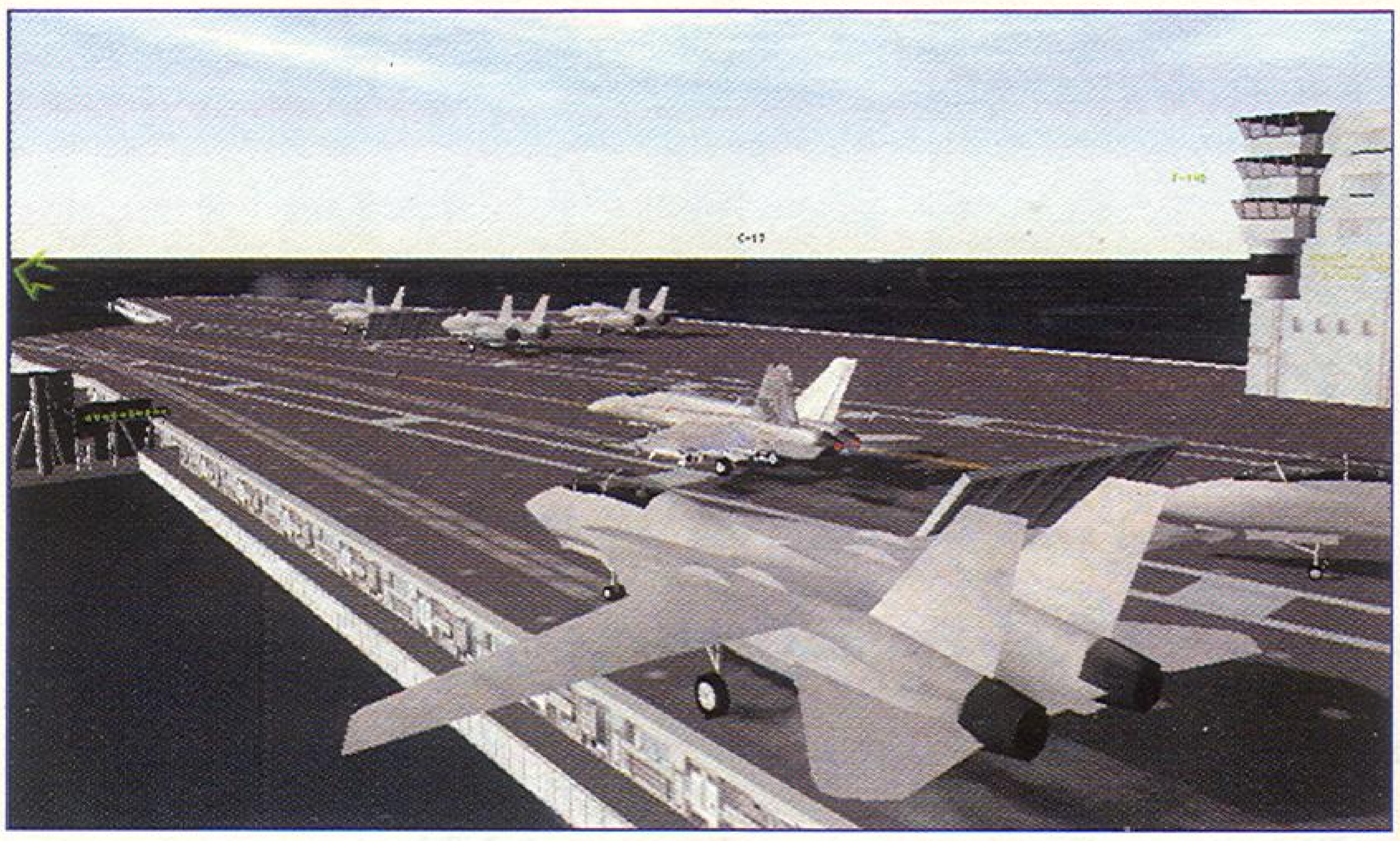


Cel mai complet simulator de acest tip la ora actuală, este pur și simplu un nivel peste concurență.

Flanker 2.0



Foarte realist și bine realizat, va primi anul acesta (sperăm) niște upgrade-uri care să-i permită să ridice nasul în fața Falcon-ului. O alegere excelentă oricum, dar este de preferat cel de mai sus.





Eat this, ruskie scum....



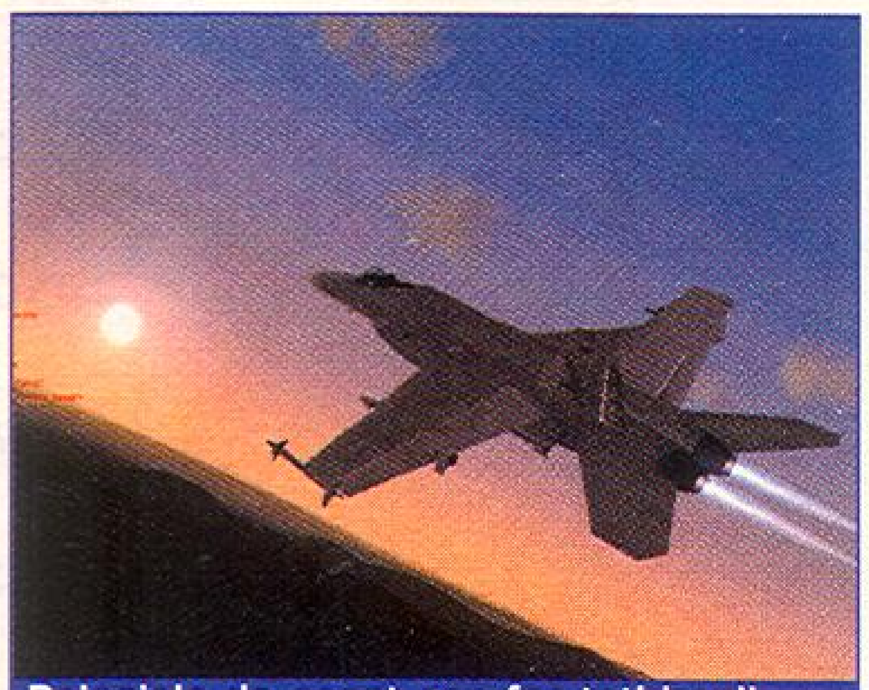
O dată ajuns pe sol, jocul cere Quake 3 pentru a continua

Jane's F/A-18

Îmbunătățirile aduse avionului sunt și ele chestionate de către unii, ca neavând o mare valoare reală. Dar, asta ne oferă simulatorul, cu asta ne mulțumim.

Un nou simulator a ieșit din hangarul Jane's Combat Simulations. De fapt, el a fost lansat anul trecut, dar piața românească de jocuri reacționează mai încet. Dar despre ce este vorba? Avem de-a face cu un nou simulator "de studiu" (termenul în engleză este "study sim"), adică dedicat unui singur tip de avion, pe care îl modelează în foarte mare detaliu. De data aceasta (ce surpriză, mai ales după avanpremiera realizată tot de noi), Jane's au optat pentru varianta E a Hornet-ului american. Acesta urmează să înlocuiască în viitorul apropiat o parte din avioanele de alte tipuri îmbarcate pe portavioanele U.S.Navy, incluzându-l aici chiar și pe apărătorul flotei: F-14 Tomcat. Super Hornet-ul este prezentat ca marea realizare a timpurilor noastre, dar mulți specialiști îl consideră un bluff. Spre exemplu, se vehiculează ideea că testele la care a fost supus (și de care a trecut cu nota maximă) au fost fabricate după tiparul lui, pentru a nu exista nici o posibilitate de respingere a proiectului. Îmbunătățirile aduse avionului sunt și ele chestionate de către unii, ca neavând o mare valoare reală. Dar, asta ne oferă simulatorul, cu asta ne mulțumim. Sunt sigur că, oricât de neinspirată ar fi decizia americanilor de a miza pe el, F/A-18 E Super Hornet este un avion bun, iar un simulator dedicat lui poate fi interesant pentru noi.

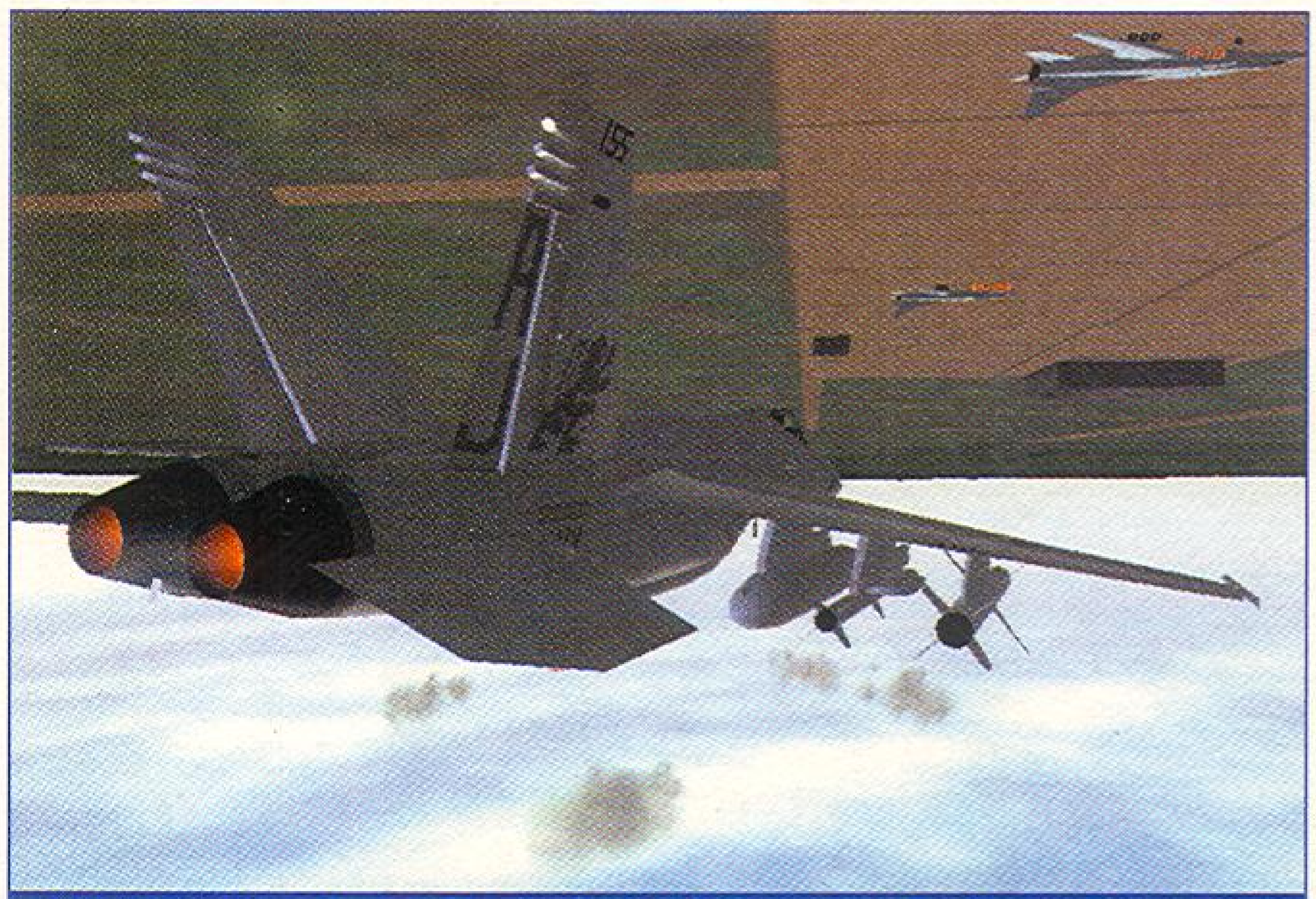
După cum ne-am obișnuit într-un simulator de acest tip, modelarea avionului și a sistemelor de la bordul lui este foarte detaliată. O dată ce ai început să citești manualul pentru a te lămuri în legătură cu ele, riști fie să nu te mai poți opri, fie să o lași baltă, pentru că unele subiecte sunt cu adevărat adânci. Totuși, cred că jocul poate fi abordat și de începători, cu condiția să posede o doză bună de interes pentru acest subiect și multă răbdare. Misiunile de antrenament incluse în joc sunt bune, dar nu foarte explicite, dar există câteva opțiuni care pot ajuta un începător să se descurce, fără să-l facă să simtă că trișează (prea tare). În plus, jocul poate fi oricând pus pe pauză, lăsându-te să te lămurești ce se întâmplă, pentru că sistemele de bord funcționează în continuare.



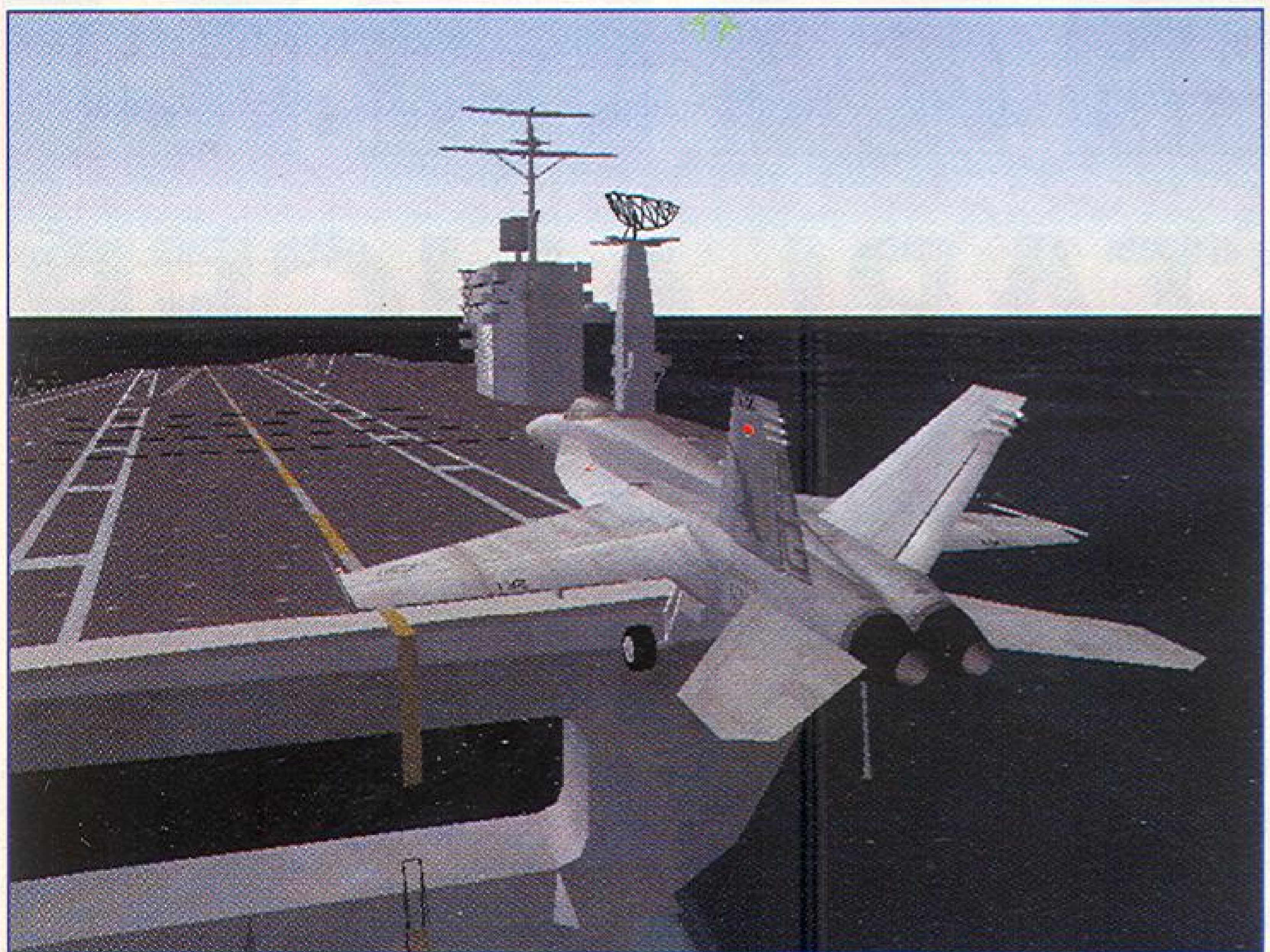
Peisajele de acest gen fac toți banii în joc

Războinic virtual

În F/A-18, Jane's au optat să nu mai includă o carlingă 2D (adică o imagine statică), ci numai una 3D. Ideea ar fi că tu, ca pilot, ești permanent atent la ceea ce se întâmplă în jurul tău, rotind capul în toate părțile, iar o carlingă 3D este perfectă pentru așa ceva. Modelul carlingii este bine făcut, fără exagerări, pentru a nu folosi prea mult din resursele calculatorului. Lipsa texturilor detaliate s-ar putea să deranjeze pe unii, dar în opinia mea nu se simte. Nu cred că mai e nevoie să menționez că toate display-urile funcționează indiferent de unghiul sub care sunt privite, iar butoanele și switch-urile de pe bord pot fi, în cea mai mare parte, acționate cu mouse-ul. La rezoluții mari, textul afișat pe diferite aparate de bord (în special pe vizorul



Teehaa... Nu e nimic mai distractiv decât să treci în razmot peste bazele rușilor, și să scapi cu viață


O apropiere perfectă...

de tir) devine cam mic pentru gustul multora, dar la urma urmei cine își permite să-l ruleze în acest mod?

Și în afara carlingii, F/A-18 oferă o grafică funcțională, fără să șocheze prin frumusețe. Avionul arată bine, fără să atingă însă rivali ca Flanker 2 sau Super Hornet (cel de la Digital Integration). În cazul celorlalte aeronave, lucrurile stau și mai prost, neexistând însemne exterioare. Terenul, cu toate supozițiile făcute anterior în privința lui, nu excelează cu nimic, cel puțin privit la nivelul anului 2000. Se vede aici diferența între echipa Skunkworks (care a realizat F-18 și F-15, terenul fiind creat asemănător în ambele) și cea de la Pixel Multimedia, care ne-a oferit USAF (acesta are un teren foarte arătos).

Din punct de vedere grafic, jocul strălucește doar la efectele speciale. Și zic "strălucește", pentru că este vorba în special de iluminările dinamice, care se aplică avionului, norilor, terenului, apei sau carlingii. Soarele se reflectă în apă, ecranele multifuncționale se luminează de la flăcările ce-ți mistuie aparatul, plexiglasul reflectă aparatura de bord și lista poate continua destul de mult.

Carpe diem

După cum am mai spus-o, Jane's pare să fi acordat o mare atenție redării trăirii unei campanii aeriene. Sigur, campania este semi-dinamică, beneficiind


... păcat de final




Carlinga în întreaga ei glorie multifuncțională


Misiunile sunt complicate, presupunând multiple formații

însă de sisteme de contorizare a pagubelor din teatrul de operații, care se vor păstra de la o misiune la alta. Jucătorul poate să se ocupe și de management-ul escadrilei, gestionând aeronavele și muniția, și de planificarea misiunilor. Va vedea singur cum se epuizează stocurile de arme, se va chinui să îndeplinească misiunile cu minimum de avioane posibile până va reuși să le repare pe cele avariate, își va vedea piloții dispărând și fiind înlocuiți de greenhorns. O dată ajuns în misiune, îți sar în ochi operațiunile aeronavale. Partea de catapultare este destul de simplistă (presupune apăsatul unei taste), dar aterizarea este o frumusețe. Aici nu avem, ca în cazul lui DI Super Hornet, o punte plină de oameni care muncesc de zor, dar totuși controlul radio este la înălțime, implementarea instrumentelor necesare aterizării este foarte bună, iar portavionul are chiar și ruliu.

Fiindcă a adus vorba de controlul radio, trebuie să


Observați puntea destul de golașă

menționez că în principiu tot traficul radio este modelat foarte bine. De neînțeles este faptul că a fost înghesuit tot pe un singur canal, așa că în anumite momente vei fi depășit de intensitatea lui. Datorită specificului operațiunilor în care este implicat Hornet-ul, vei avea la dispoziție patrulele de alertă de pe portavion. Dacă dai de belea



Înainte de misiune, pregătești cadourile pentru prietenii ruși.

(ceva cu F în față și cu lanker în coadă) pe drumul de întoarcere de la țintă, un apel radio îți poate aduce salvarea sub forma unei perechi de Tomcat-uri.

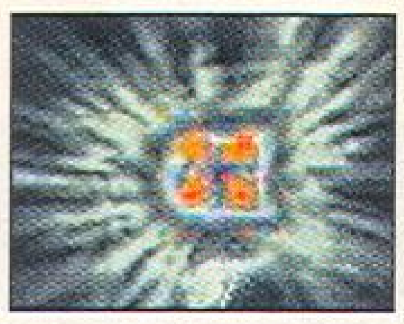
Ca și alte sim-uri de la Jane's, F/A-18 vine cu un editor de misiuni foarte puternic, care pentru unii compensează absența unei campanii dinamice. Mai mult, există și un editor de campanii, pe care cineva l-a descoperit din întâmplare (nu este menționat nici în joc, nici în manual). Pentru a-l accesa, trebuie să apăsați tasta F1 în meniul Tools. De ceva vreme, se zvonește că jocul de față este ultimul sim ultra-realist de la Jane's. Există multe indicii în acest sens, iar dacă zvonul se va adeveri, nu pot să zic decât că am pierdut o mare companie. Oricum, au ieșit din teren cu fruntea sus.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII		APRECIERI
Plusuri	**Procesor**	Jane's F/A 18		9.0
- Muzică foarte potrivită - Realist și complex - Super atmosferic	P2-266(350)	Falcon 4.0		
	Video	Super Hornet		
	3D 4(16) MB			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- Campania nu este totuși dinamică - Un singur canal radio	64 Mb	73		
	Hard	**Link Recomandat**		
	250 (580) MB	http://www.janes.ea.com		











STARLANCER

Campania este cvasi-dinamică, are o linie bine stabilită, dar obiectivele neterminate în anumite misiuni au influență mare în misiunile următoare

Detalii

Detalii produs	
Producător	Digital Anvil
Distribuitor	Microsoft
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	www.digitalanvil.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Sim. spațial
Apariție	A apărut
Redactor	Dragoș Inoan

După terminarea lui Wing Commander Prophecy, frații Cris și Erin Roberts au părăsit Origin (compania la care au lucrat foarte mulți ani). Creatorii seriilor Wing Commander și Privateer au format o companie proprie, Digital Anvil, și în scurt timp și-au făcut un nume destul de bun atât în lumea jocurilor cât și în cea a efectelor speciale.



Clasicele jump-uri între diferitele puncte ale misiunii

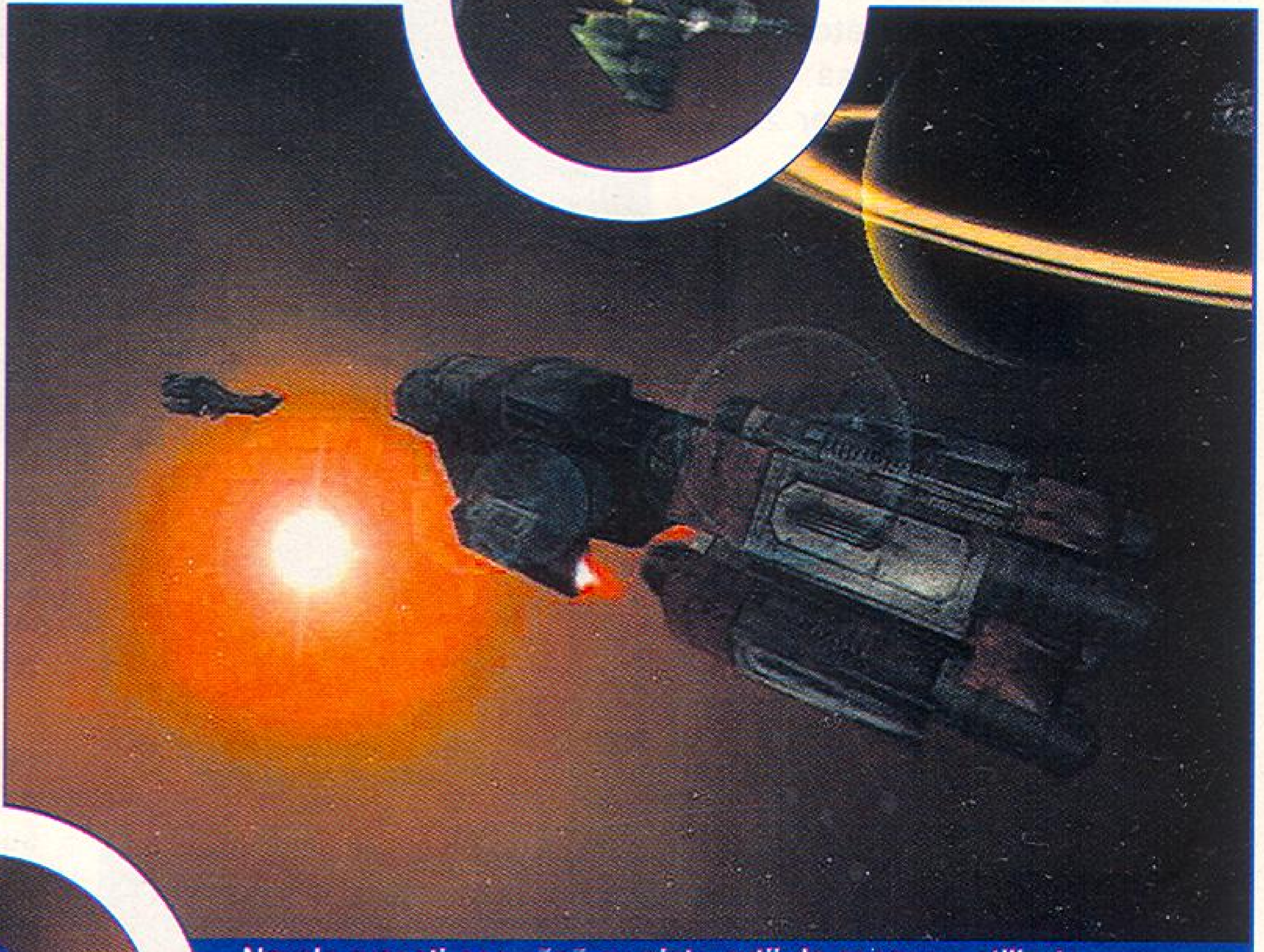
Starlancer..

Primul proiect de joc terminat de Digital Anvil este Starlancer. Pentru acesta Cris Roberts i-a luat ca parteneri pe cei de la Warthog (Marea Britanie), firmă care a lucrat și la engine-urile grafice ale jocurilor WC: Prophecy și Privateer 2. Povestea jocului începe în anul 2159. Omenirea explorase și colonizase deja tot sistemul solar, dar nu reprezenta un tot unitar. Două facțiuni se luptau, mai pe față sau nu, pentru dominarea sistemului solar. Acestea sunt Western Alliance (cuprinzând America, Germania, Franța, Anglia, Japonia) și Eastern Coalition (Uniunea Sovietică, Mongoli, Indieni). Pentru a opri ostilitățile, cele două părți au căzut de acord să semneze un tratat de pace. Totuși, ca să vedeți că povestea cu războiul rece nu s-a terminat, rușii au atacat prin surprindere în momentul semnării tratatului, distrugând mai bine de jumătate din flota Alianței. De-aici intră în rol jucătorul. Pentru a reface rândurile Alianței, s-a format o escadrilă 45th Volunteers care, pornind de la cea mai disprețuită formație, ajunge ca prin minune cea mai puternică (asta la sfârșitul jocului, deci aveți ceva de muncă). Această escadrilă are baza pe un portavion spațial repus în funcțiune după 20 de ani numit ANS Reliant. Mai bine de jumătate din misiunile jocului vor fi purtate de pe acest portavion.



Bordul diferă de la navă la navă.





Navele rusești seamănă cu niște cutii de conserve stilizate





ITAC - baza de date interactivă, pune la dispoziție informații interesante

Cum arată Starlancer?

După cum puteți vedea și din poze, jocul este un pic cam întunecat, iar nuanța care domină este portocaliul. Cei de la DA au vrut să facă un joc cât mai realist iar astfel lumina este, zic eu, perfect normală pentru o stea portocalie. Partea frumoasă este că în funcție de depărtarea de soare lumina variază. De exemplu, într-o misiune pe Venus lumina este mult mai intensă decât într-una care are loc în jurul lui Saturn.

ALTErnative

Freespace 2



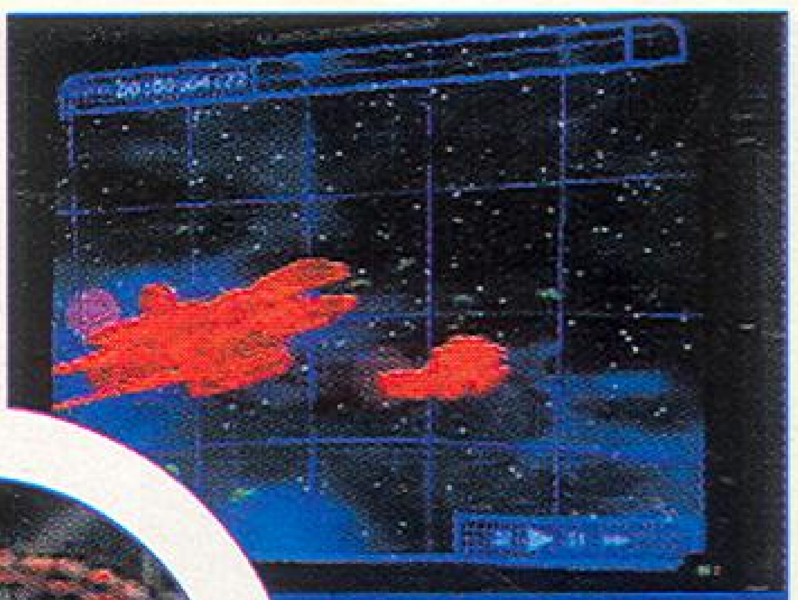
Cel mai bun simulator spațial de anul trecut. Cu toate că nu aduce nimic nou este un joc excelent.

Tachyon

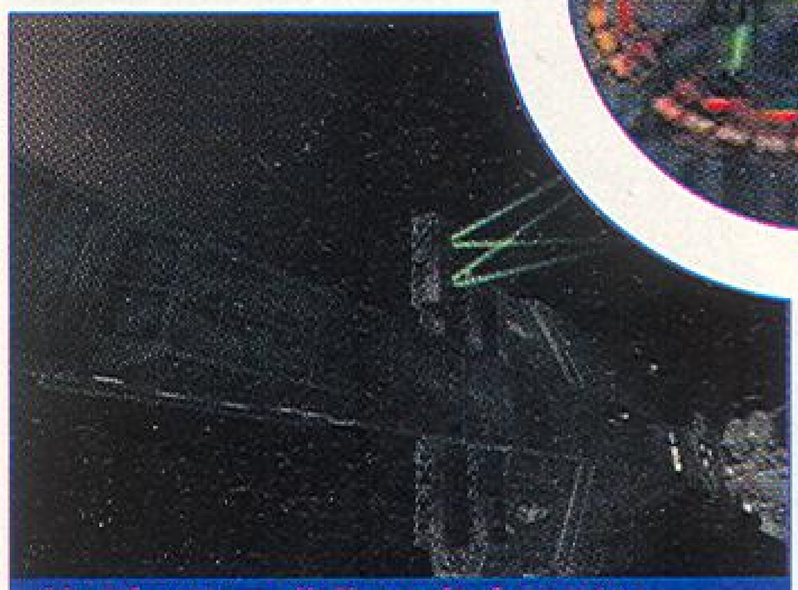


O clonă de Privateer cu campanie cvasiliniară. Un joc interesant totuși care promite destul de mult pe multiplayer.

Deși aparent nu pare impresionant, aruncând o privire mai atentă la fiecare navă sau construcție spațială se poate vedea atenția la fiecare detaliu. Părți mobile sau detașabile, motoare care se rotesc în funcție de viteză, turele mobile, totul este făcut foarte bine. În timpul misiunii se


Prezentarea misiunilor...




Un ripper - cărăuș vital pentru multe misiuni


Sistem experimental de călătorie interspațială



Cu nava în interiorul unui meteorit...

pot vedea mâinile pilotului pe manșă mișcându-se exact cum trebuie, iar carlinga se mișcă și ea în funcție de comenzi.

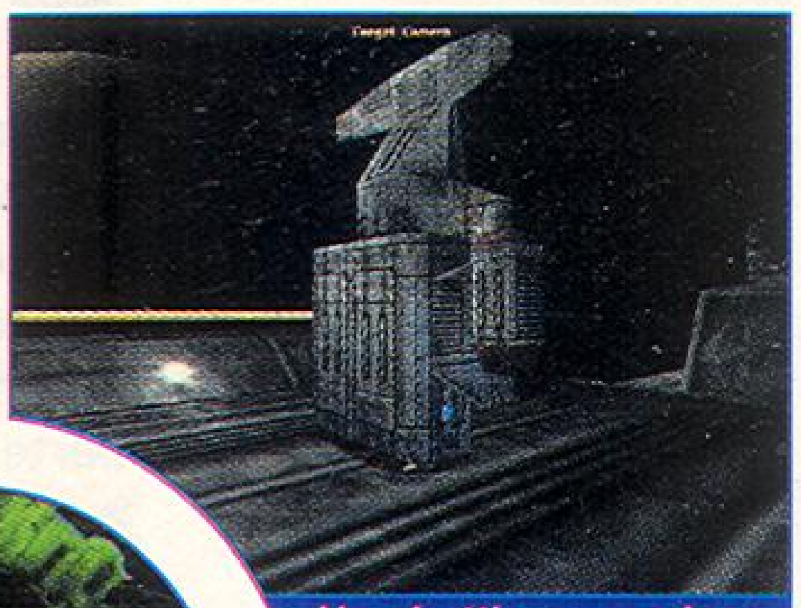
Single player

Campania single player este formată din 25 de misiuni. Aceasta este cvasi-dinamică, în sensul că are o linie bine stabilită, dar obiectivele neterminate în anumite misiuni au influență destul de mare în misiunile următoare. De exemplu, un portavion care scapă într-o misiune poate să-ți facă viața amară mai târziu în campanie.

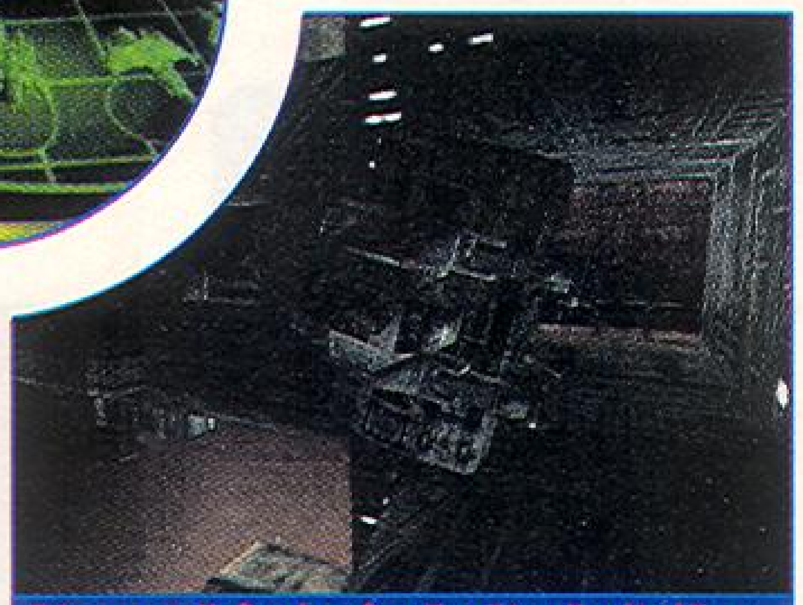
Misiunile acoperă cam toată gama existentă în simulatoarele militare: patrulă, escortă, bombardament, misiuni sub acoperire sau spionaj. Există chiar și misiuni în interiorul unor asteroizi. Ceea ce mi-a plăcut mie la Starlancer este că în aproape nici o misiune nu se întâmplă ceea ce trebuie. Factorul de neprevăzut, cel puțin pentru jucătorul care face prima oară o misiune este extraordinar de mare. Ca să dau un exemplu, în urma unei misiuni de escortă obișnuită ești ținut pe loc de o patrulă sovietică, în timp ce, în altă parte, convoiul tău este măcelărit. După ce îi cureți pe ruși ajungi la convoi, din care nu au rămas decât bucăți care se rotesc prin spațiu, iar tocmai când este mai liniște se deschide o gaură de vierme prin care ești supt efectiv în cealaltă parte a sistemului solar, chiar în mijlocul flotei rușilor. Dificultatea misiunilor alternează destul de mult, având chiar și pe cel mai ușor nivel de dificultate misiuni extrem de grele.

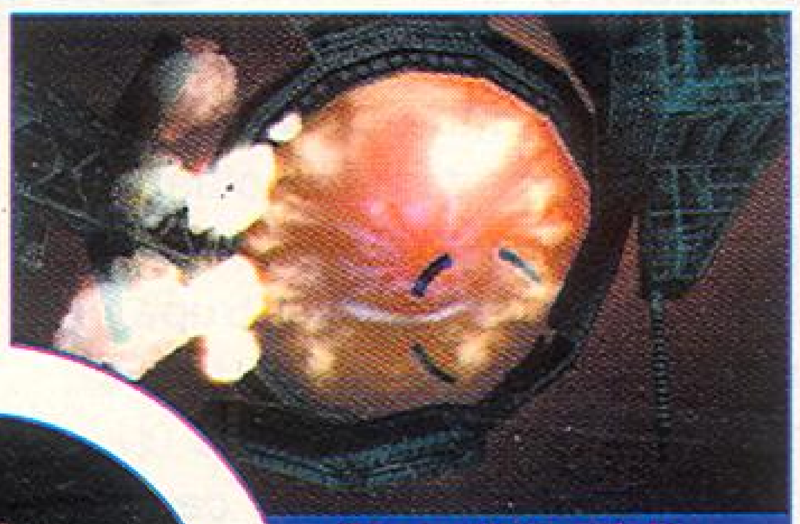
Navele au un design foarte reușit, multe semănând (vag ce-i drept) cu avioane din al doilea război mondial. Modelarea zborului este destul de simplistă, fără să țină cont de inerție sau alți factori.


Altă poză de la bordul navei

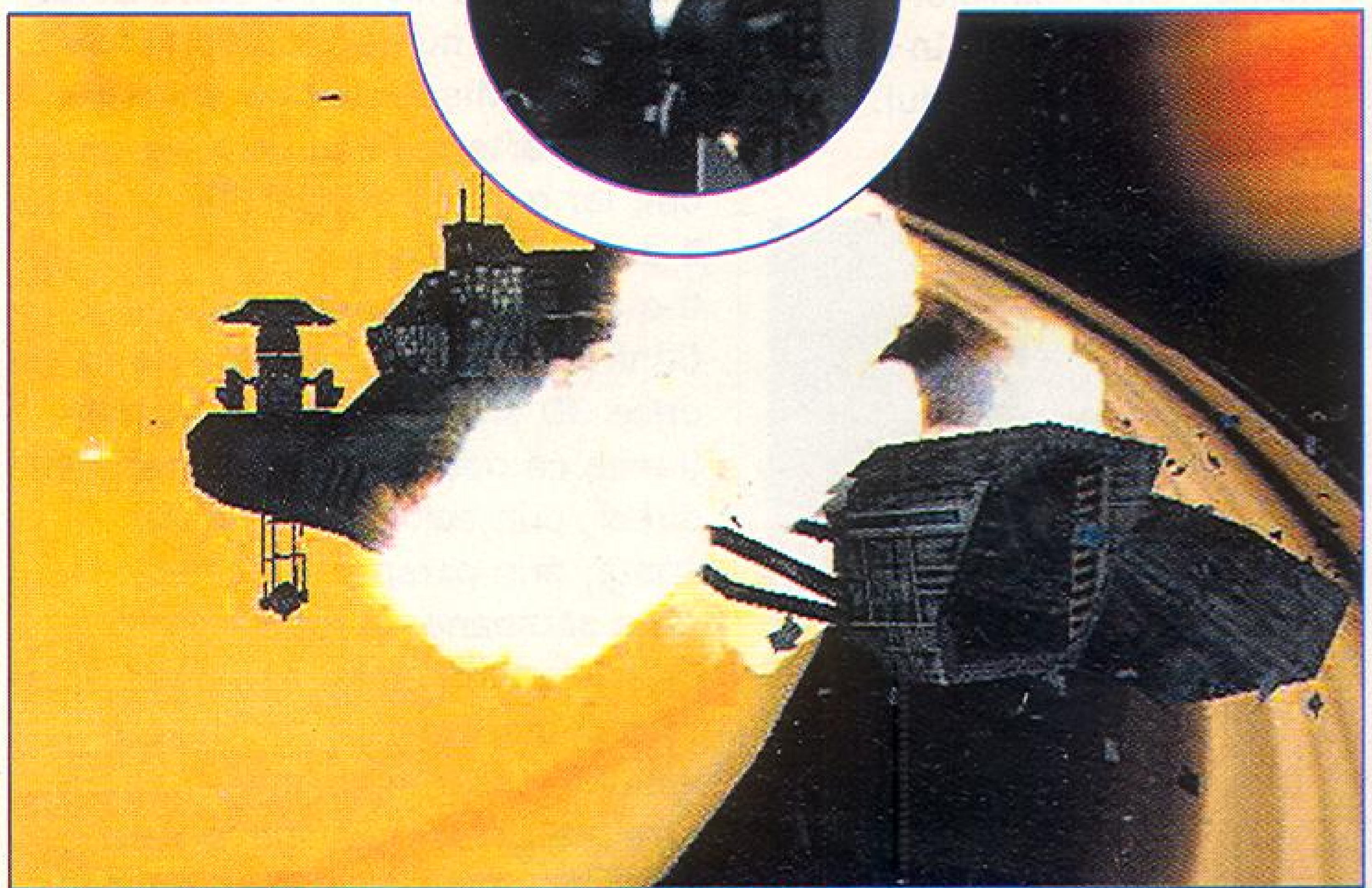

Un shuttle cu marines după un rush




Ripper cărând o încărcătură vitală


O poartă spațială care explodează




Un portavion distrus în urma unei bătălii crâncene

Așa că...

Închei prin a spune că Starlancer este deocamdată împreună cu Freespace 2 cel mai bun simulator spațial militar. Dificultatea relativ ridicată, dar și povestea excelentă garantează multe ore de stat în fața calculatorului, iar dacă vă plictisiți puteți juca liniștiți multiplayer deathmatch sau pe echipe.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII		APRECIERI
Plusuri	Procesor	Freespace 2 / Starlancer / Wing Commander Prophecy		8.5
- grafica excelentă - povestea interesantă - filmele - dinamism ridicat	P233			
	Video			
	Software/D3D			
Minusuri	Memorie	Go2net	In timp	
- niște buguri minore - nu aduce nimic nou	32/128 Mb	56		
	Hard	Link Recomandat		
	350/1200 Mb	http://www.digitalanvil.com		

SLAVE ZERO

Sclavul Zero poate căra o armă de foc și una energetică în mână, plus un lansator de rachete pe umăr



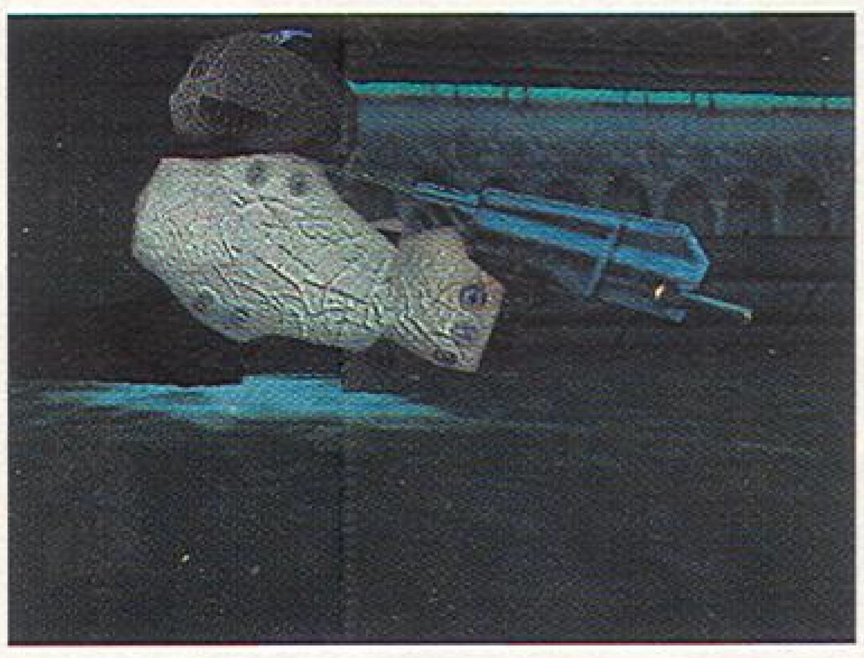
DETALII

Detalii produs

Producător	Accolade / EA
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Bd Elisabeta
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.ea.com

Detalii tehnice

Tip joc	Arcade
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu



Pe vremea când televiziunea națională era încă rege și o parte din noi erau copii, desenele animate de producție japoneză, având ca eroi roboți uriași de luptă, ne făceau deliciul. Macron, Călărețul cu Sabia și serifii stelari... ce n-aș fi dat să iau parte la aventurile lor. Dar, timpul a trecut, am crescut și gusturile s-au schimbat. Luptele între roboți nu mai sunt pasiunea mea. Totuși, pot spune că am primit cu ceva interes jocul de față, care te pune exact în rolul unui robot de tipul respectiv.

De fapt, acțiunea din Slave Zero se petrece în S1-9, unul din megalopolisurile viitorului. Sub conducerea lui SovKhan, orașul a atins o dezvoltare foarte mare, dar amenință să distrugă prin poluare întreg mediul înconjurător. Împotriva lui SovKhan s-a ridicat o trupă de luptători, care însă nu au la dispoziție decât un robot de luptă (și acela furat) - Slave Zero - cu care să învingă hoardele de apărători ai orașului. În caz că nu v-ați prins, rolul fraierului care va muri cu arma în mână îi revine jucătorului.


Strafe-ul este executat cu ajutorul reactoarelor


Vezi brațul ală? E ultima oară...




Un boss de final de nivel foarte periculos ;)- centrala electrică

Imensitate

Să clarificăm lucrurile. Slave Zero, robotul tău, nu este de tip Mech, ci umanoid. Mișcările sale se aseamănă foarte mult cu cele ale unui om, iar reactoarele purtate în spate îi dau posibilitatea să neglijeze într-o anumită măsură gravitația. Controlul robotului se face ca în orice 3D shooter normal, cu mențiunea că poți vedea acțiunea atât direct, prin ochii lui, cât și din spate, prin perspectiva celei de-a treia persoane. Personal prefer prima variantă, deși așa pierd spectacolul oferit de robotul meu în acțiune. Chiar ai ce vedea, el fiind bine animat iar scenele în care străbate orașul în salturi, strivind tancuri, mașini, oameni și clădiri


O mașină în zbor spre inamic. Acesta eschivează




Echipa de șoc care îți dă sfaturi foarte "utile" în timpul misiunii. Totuși, ei adaugă ceva la atmosfera jocului.

ALTErnative

Mechwarrior 3



Deși ne propune un alt gen de roboți, este un joc foarte bine făcut și o alternativă pentru pasionații de metale grele.

Fighting Force



Cum roboții de față sunt umanoizi putem găsi analogia cu un bun joc de beat-em up având ca personaje oamenii.

sub picioare, destul de impresionante. Reactoarele și brațele lungi îi permit lui Slave Zero să se cațere pe clădiri înalte, lucru util atunci când vrei să ajungi la un anume power-up ascuns bine. Cum este vorba de un robot de luptă, să amintim și armamentul acestuia. Sclavul Zero poate căra o armă de foc și una energetică în mână, plus un lansator de rachete pe umăr. Fiecare tip de armă vine în mai multe variante, dar cele avansate nu sunt neapărat mai bune decât cele de la început. La un moment dat, preferințele vor dicta arma folosită, dar din păcate sistemul de culegere al armamentului de pe jos nu este foarte intuitiv. Nu există o posibilitate să păstrezi o armă "mai proastă" atunci când treci peste una considerată de joc "mai bună", dar dacă ești atent poți evita incidentul prin ocolirea locului respectiv. Ca efect, armele sunt destul de puternice și interesante de privit, deși se putea lucra mai mult la aspectul grafic.

Pe lângă arme, roboțelul poate apuca de pe jos mașini sau fragmente de clădiri pentru a le arunca în capul inamicului sau pentru a îl lovi pe acesta cu ele, în cazul în care distanța i-o permite. Loviturile cu obiectele din mână sunt însă executate automat de către robot, fără ca jucătorul să aibă vreo putere de decizie. Mi se pare o oportunitate pierdută de către realizatorii jocului. Câteva taste în plus care să controleze loviturile cu picioarele și brațele nu ar fi stricat. În situația actuală, aproape că nu sunt diferențe (exceptând agilitatea mai mare) față de un robot de tip Mech.


Spot-urile de lumină dau savoare peisajului

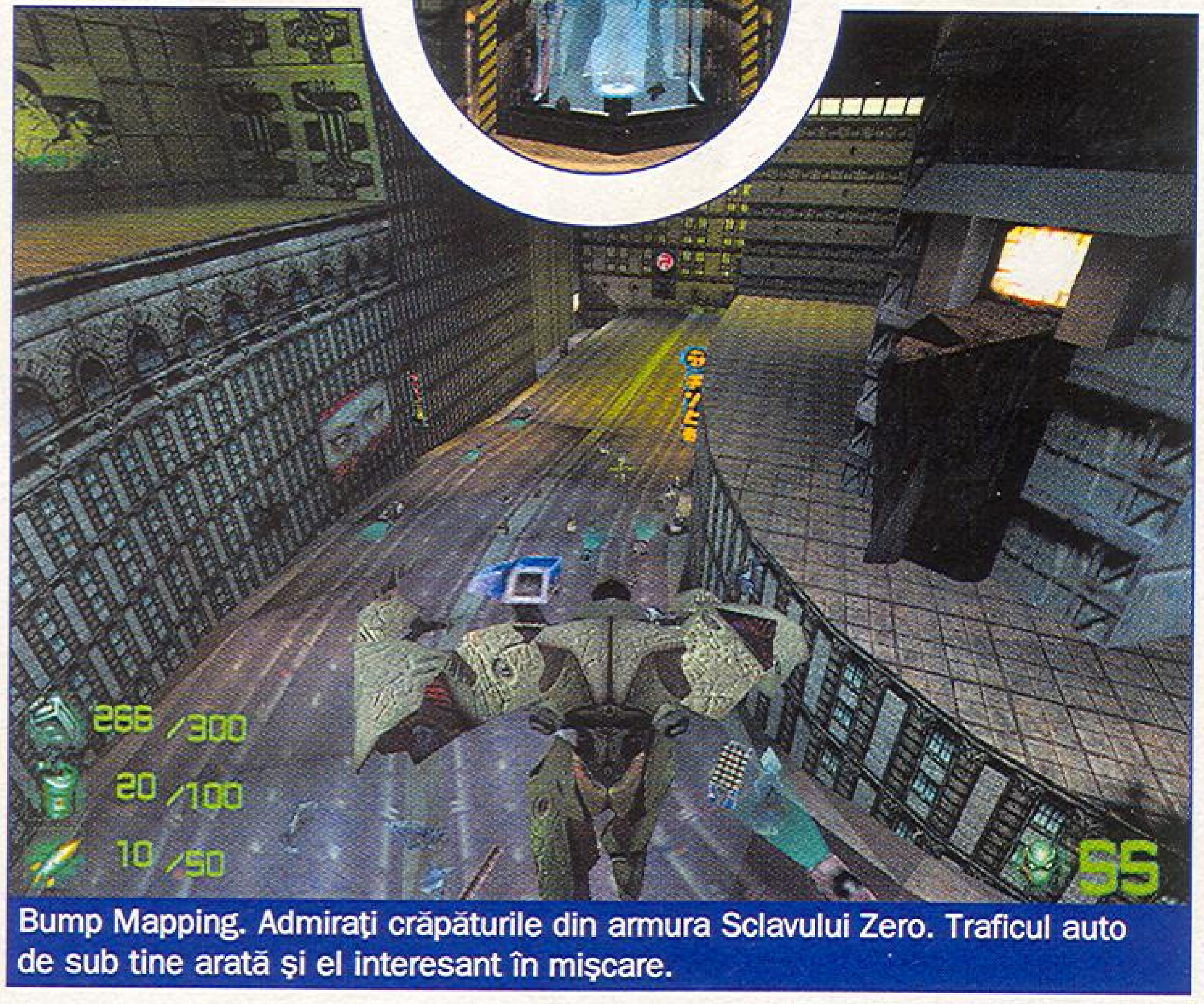



Cliffhanger


Schimburile de rachete de la distanță sunt o opțiune sigură pentru tine


Luptele pot avea loc și în spații închise




Bump Mapping. Admirați crăpăturile din armura Sclavului Zero. Traficul auto de sub tine arată și el interesant în mișcare.


Lupta corp la corp, cu bâte de miner


I am madman...





Jocul are și scene foarte dinamice, cum este aceasta în care toată lumea alunecă sincronizat spre stânga (Camil trăgea covorul spre dreapta).

Arcade

Categoric, nimeni nu poate lua Slave Zero drept altceva decât un arcade. Nivelele sunt absolut liniare, nu ai cum să te încurci și să greșești drumul, iar elementele de logică lipsesc cu desăvârșire. Există chiar și boss-i de final de nivel, care necesită foarte multă muniție și deloc inteligență pentru a fi învinși, iar în general mi s-au părut destul de slab concepuți. Design-ul futurist al orașului este potrivit pentru povestea jocului, iar traficul intens de oameni și vehicule face nivelele destul de imersive. Totuși, se putea mult mai bine, zic eu. Slave Zero este un joc mediu, care nu strălucește la nici un capitol. Deși nu sunt un fan al genului arcade, aș aprecia un joc de acest tip bine făcut. Slave Zero ar fi putut fi unul, dar, deși recunosc că m-a prins o bucată scurtă de timp, ratează excelența și se complace într-o mediocritate din care este puțin probabil să îl scoată chiar și un jucător cu mai multă ambiție și înțelegere.

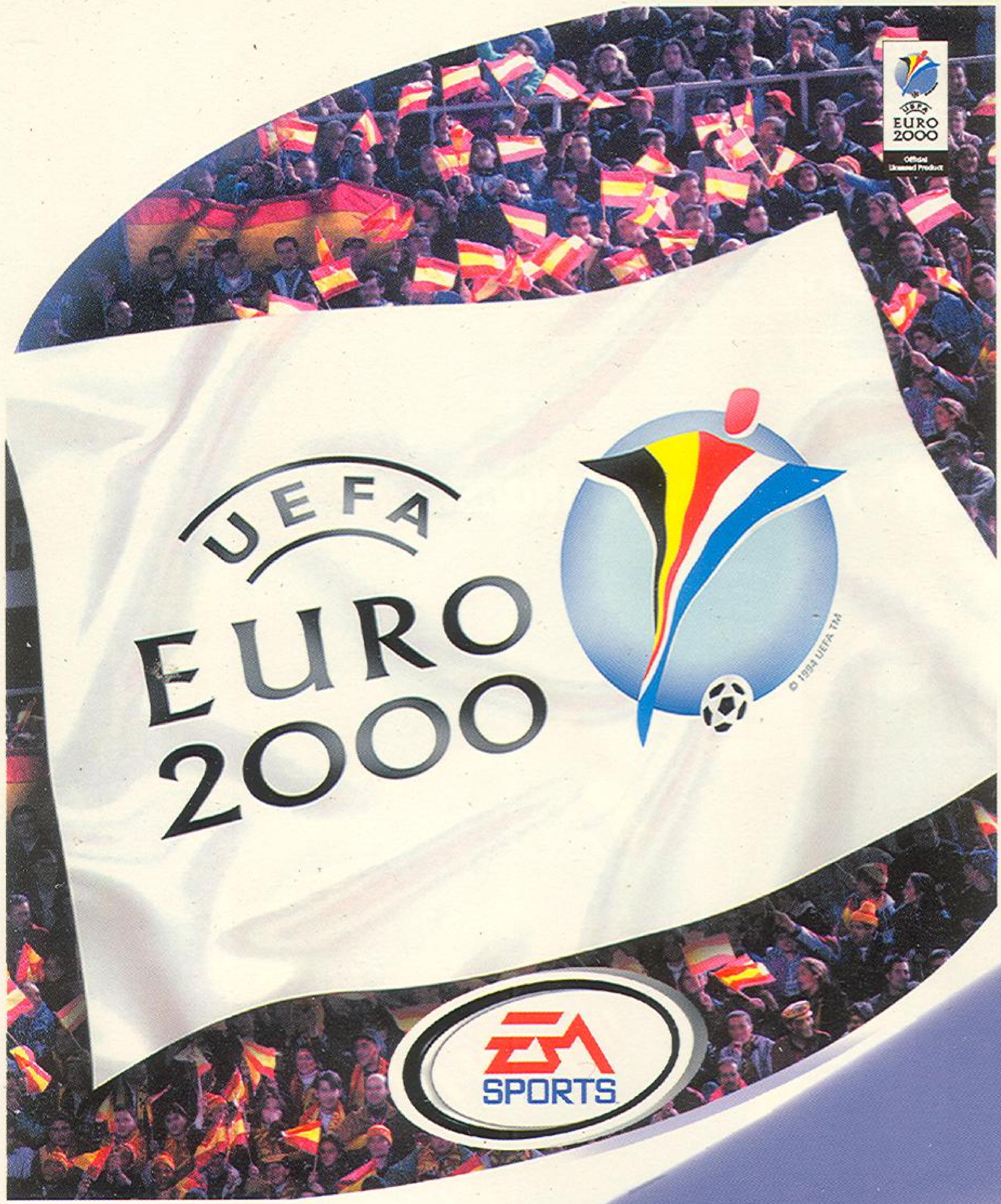
IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII		APRECIERI
Plusuri	**Procesor**	Freespace 2		7.5
- Orașul populat - Arată O.K.	P233(P2-266)	Starlancer		
	Video	Wing Commander Prophecy		
	Software/D3D			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
- AI prost - Lupta de aproape - Prea arcade	32/64 Mb	44		
	Hard	**Link Recomandat**		
	125/230 Mb	http://www.slavezero.com		


+10
Glória
VTCD
82
84
88
92
2000
Let's save their spirit !
Kodály Zoltán
(1882-1967)
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Compact technology
Compact disc
Compact service
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.: +36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
/// VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
VTCD



WinFast Graphics,
activating the Millennial Evolution
Highly valuing your investment in 3D Animation,
2D Pro application & 3D Games!!!
3D Animation
3D Studio Max, LightWave3D, TrueSpace
2D Pro Application
Photoshop, Illustrator, CorelDraw
3D Games
3D Games
WinFast GeForce256 DDR/SDR - The ideal solutions
WinFast
WinFast® GeForce256 DDR
- Best valued GeForce Monarch
. 64/32MB DDR SGRAM with extra-ordinary speed & 1GB/s transmission
. Up-Tuning ability with clanging Fan
. 10% performance premium possibility
. QuadEngine T&L, Setup, Rendering 3D hardware Acceleration
. DVI 1.0 digital flat panel LCD support
. S-VHS & RCA TV output conversion
. Colorific, 3Deep, WinFastDVD bundle
WinFast® GeForce256 SDR
- the Revolution in Year 2000
. on board full hardware acceleration GPU
. 32MB SDR high speed memory
. DVI 1.0 digital flat panel LCD support
. S-VHS & RCA TV output conversion
. WinFastDVD bundle
WinFast S320II Ultra
• 32MB Powered by TNT2 Ultra with high performance and quality refreshing 3D graphics experiences. Available in AGP & PCI.
WinFast S320II Pro
• Powered by TNT2 Pro, approaching Ultra performance when up-tuned. Available in AGP & PCI, 16MB or 32MB.
WinFast S325
• Valued 32MB TV out solution. Available without TV out
WinFast S320V
• Simple and economic 3D solution. Available with 16MB or 8MB.
RESELLERI:
BUCURESTI: Best Computers - (01) 314.76.98
Omnitech Trading - (01) 242.13.18
CRAIOVA: Starsoft - 051.413.699
SUCEAVA: Ley Impex - 030.520.560
Warpnet - 030.225.589
SIBIU: Summit - 069.217.600
GALATI: Nexial Research - 036.319.120
DISTRIBUITOR:
ROMAS Comercial
Str Puskin 18, Bucuresti 1
Tel: (01) - 231.28.66 / 231.50.97
E-mail: sales@romas.kappa.ro
Leadtek®
We Make Dreams a Reality
Leadtek Research Inc.
www.leadtek.com.tw

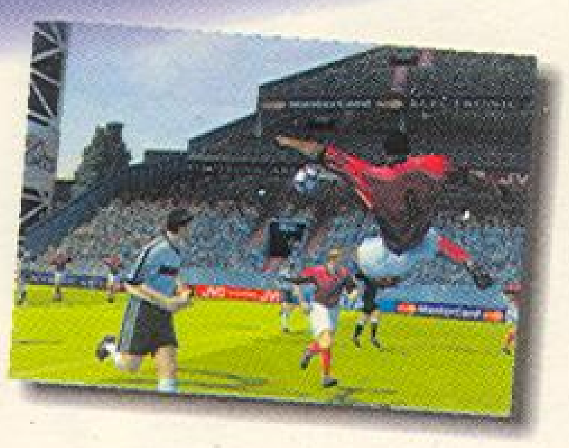
Urmărește Joacă EURO 2000



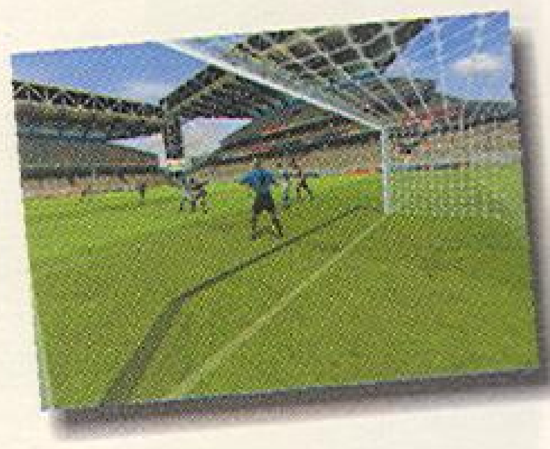
- poți juca turneul de calificare la Euro 2000
- ai la dispoziție echipele adevărate ș jucătorii care participă la campionatu european
- trebuie să alegi tacticile potrivite, să antrenezi echipa și poți aranja meciuri test
- vei juca om la om sau la ofsaid, vei face presing în atac sau în apărare
- fiecare echipă națională joacă exact ca în realitate
- tot arsenalul de tehnici individuale îți stă la dispoziție: vei învăța să pasezi, să dai cu capul, să șutezi cu efect, să deposedez prin alunecare, să faci foarfecă, să driblez

manual în limba română

25,5 $







*Joc sub licență oficială Euro 2000 și acordul FIFA

Te uiți la Campionatul European de fotbal. Poate nu-ți plac rezultatele meciurilor. Poate te-ai plictisit doar să privești. Implică-te acum și joacă acest campionat ducându-ți echipa favorită până în finală.

Fi tu cel ce decide soarta campionatului !

magazinul tău de calculatoare

Supermagazin (începând cu 1 iulie) : Piața Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, București
Magazine: Bd. Elisabeta nr.25, București
Pasajul Pietonal Lipscani, București
tel/fax: 01-345.55.05/06/07
e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

ELECTRONIC ARTS™

best computers